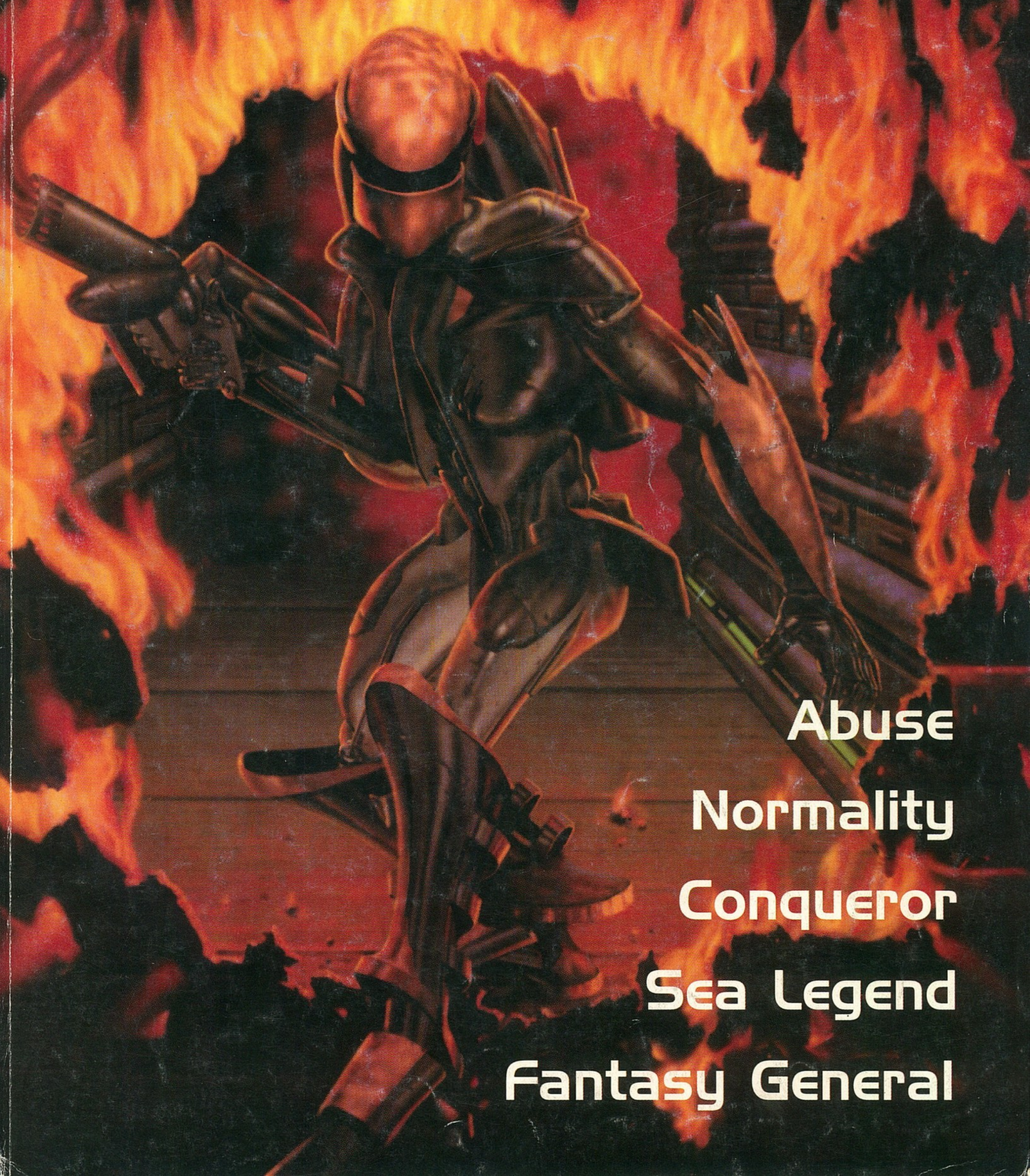
ÁRA: 298 FT

1996/5

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN



Abuse

Normality

Conqueror

Sea Legend

Fantasy General

PC GURU

A GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765
guru@mail.datanet.hu

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
Bp. 1157 Páskom Park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Lapmanager: Lám Gábor
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Urbán Attila
Tördelő szerkesztő: Pércsi Mihály
Munkatárs: Harangozó Csongor

Megjelenik havonta
Ára 298 Ft.

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó címén közvetlenül.
Előfizetési díj: ½ évre 1500 Ft, 1 évre 3000 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2a.
Tel.: 113-0114

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Gutenberg Press,
1033 Budapest, Kaszásdűlő u. 2
Felelős vezető:
Óvári László elnök-vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

INTRO

Szépjónapot mindenkinek!

Valaki javítson ki bennünket ha nem úgy van, de nekünk teljességgel úgy tűnik, hogy az idén már nem is lesz nyár. Odakinn repkednek a mínuszok, a fecskék még sehol, és egyébként is kéremszépen!

Ebből a számból épphogy csak kicsúszott a nagy tavaszi seregszemléről, az E.C.T.S.-ről szóló beszámolónk, ugyanis e sorok születésekor két kollégánk még javában rója a londoni kiállítás standjait. Reméljük, hogy sok-sok újdonsággal térnek haza. A híreket természetesen megosztjuk veletek, a következő számban a megszokott mennyiségben olvashattok majd játékújdonságokról.

Egy másik kiállítás is a hátunk mögött lesz már az újság megjelenésekor. Az IFABO-t reméljük sokan meglátogattátok, és szerény standunkat sem kerültétek el nagyívben. Szokásunkhoz híven az új CD-GURU-t is e nívós kiállításhoz időzítettük, aki kint volt, az egészen biztosan hozzájuthatott kedvenc CD-s újságjához. Vastagabb lett a CD GURU? Hát előbb-utóbb ez is bekövetkezett. Egyszerűen csak kihíztuk a 24 oldalt, ami nem meglepő. Annak idején a PC GURU is így indult, aztán idővel szépen megvastagodott.

A rossz hír viszont az, hogy az áprilisra meghirdetett Szimulátorvilág 1. előreláthatólag csúszni fog, hogy miért, azt majd ti is meglátjátok. Természetesen előrendeléseket elfogadunk rá, addig is türelem...

Mostanában a kiállítások korát éljük, s majd elfelejtettük, bizony volt egy CeBIT is, az itt bemutatott újdonságokról Charlie számol be a hardware híroldalakon. Mint az várható volt, leginkább a 3D-s gyorsítókártyák versengenek egymással a szabványteremtésben, de a multimédia más területein is jelentős a küzdelem a vásárlók kegyeiért.

Reménykedve szép lassan izzíthatjuk a fürdőruhákat, mert májusban a meteorógia szerint már nyár lesz (ami azt illeti, mi is szeretnénk már egy szál pólóban csinálni az újságot), de addig is itt a májusi PC GURU!

GURU Team

GURU HÍREK

Sokak örömére végre megvalósíthattuk a CD GURU országos terjesztését a nagy terjesztőkön keresztül, ami prózai módon fogalmazva annyit jelent, hogy a sarki újságárusnál is megvehetitek ezentúl a CD GURU-t. Az örömbe egy kis üröm is vegyült, mert sok levelet, illetve telefont kaptunk azzal a dologgal kapcsolatban, miszerint az előfizetők és a szakboltokban vásárlók miért nem kapnak ajándék PC GURU-t a CD GURU-hoz. Hát alaposan megfontoltuk a dolgot, és arra az elhatározásra jutottunk, hogy a CD GURU mellé adunk ajándék PC GURU-t. Ez az akció a szakboltokat is érinti, őket is tájékoztatjuk, illetve a kiküldött CD GURU mennyiség mellé megkapják a PC GURU-kat is. Tehát a 96/3-as CD GURU mellé igenis tessék követelni az ajándék PC GURU-t, mert jár!

GURU TÁBOR

A másik (reméljük) sokakat érintő dolog a nyári GURU tábor. Mármint a helye és ideje. A jelen pillanatban érvényes álláspont szerint a tábor **1996.07.27 – 08.03-ig** lesz, a hely pedig Balatonszepezd. A tábor 8 napos lesz, a résztvételi díj pedig 9500 Ft (étkezés nélkül 5800 Ft) lesz. A jelentkezéseket már most elfogadjuk (siessetek, mert elfogy...). Ezt a szokásos belföldi postautalványon eszközölhetitek, de a közlemény rovatba kéretik feltüntetni – GURU Tábor résztvételi díj. A pontos programokról még nem tudunk tájékoztatást adni, de egy biztos, lesz ott móka, kacagás, DukeNukem3D party, előadás hegyek, nyeremények, szóval minden mi szem s szájnak ingere. Teljes programismertetés a következő számban, bővebb info a 113-0114-en. Mindenkit szeretettel várunk.

GURU Team

HÍREK

4 THE AMERICAN CIVIL WAR
4 AIR WARRIOR 2
4 CHAOS OVERLORDS
5 BATTLEVRUISER: 3000AD
5 OFFENSIVE
5 ZORK: NEMESIS
6 WORLD RALLY FEVER
6 EUROMANAGER 96
7 TUNNEL B1
7 ORION BURGER

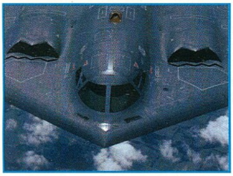
JÁTÉKLEÍRÁSOK

8 Normality

12 NBA '96

14 Sea Legend

18 ATF



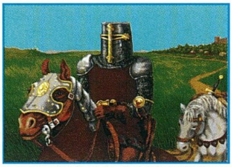
22 PGA European Tour

24 Thunderhawk 2

28 Fantasy General

32 Spycraft

36 Conqueror

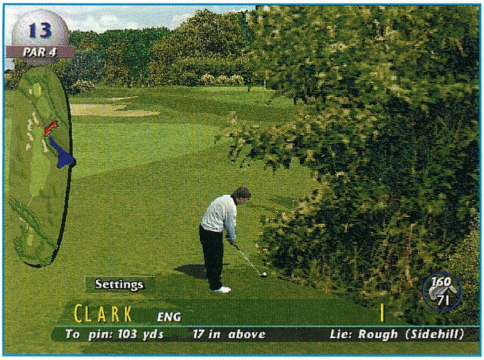


40 Ripper

42 Abuse

TALLÓZÓ

26 ESPN EXTREME SPORTS
26 WRESTLEMANIA
27 DOGZ
27 DETRITUS
46 ZONE RAIDERS
46 PINBALL 3D VCR



54 ComputerBooks

55 Doom bajnokság

56 Hírek

60 ViewSonic

61 3D BLASTER

62 Microsoft oldalak

64 míro hírek

65 DeskTop Video

67 INTERNET

68 Assembly

69 PC Ovi

70 Tuning

72 Tesztlabor

74 MIDI sarok

76 LightWave

ÁLLANDÓ ROVATOK

SHAREWARE 50
CHEAT 75
LEVROV 78
APRÓHIRDETÉS 82

A HÓNAP JÁTÉKA

A Panzer General olyan volt eddig a körökre osztott stratégiáknák között, mint a Command & Conquer a real-time rendszerekben.

Most azonban megérkezett a trónkövetelő. Egyetlen dologban sikerült csak túlszárnyalnia, ez pedig a hangulat. A technikai dolgokat nem igazán tudom felhozni, mivel mindkét program tökéletes. Ezeken az alkotásokon látszik, hogy nemcsak a grafikusok, de a programozók is a tudásuk legjavát adták.

Nem pazarolták a gép teljesítményét felesleges cicomákra és sallangokra. Nem az FMV feliratért és a dazzling special effect-ekért ül le valaki egy Panzer General kaliberű program elé.

Az SSI-nél sikerült megtalálniuk az arany középutat. Ez a könnyű kezelhetőségben és a komplexitásban nyilvánul meg.

Kevés olyan program van, amely ennyire magával ragadja még az olyan játékosokat is, akiknek nem létszükséglet a stratégia.

Meggyőződésem, hogy ez a stílus jelenti a jövőt. Még egy kis grafikai tuningolás (3D csaták) és egyeduralkodó lesz ez a széria.

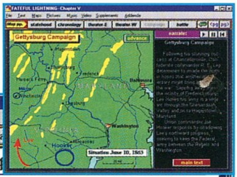
Végre egy olyan játékstílus, ahol nem az a fő cél, hogy minél előbb végigvigye valaki a programot és utána rohanjon megvenni a sorozat következő epizódját.

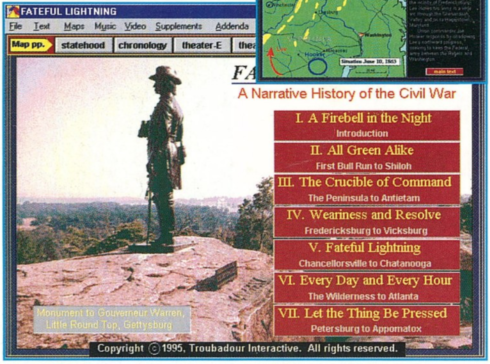
A Fantasy General igenis odaülteti a játékost a monitor elé legalább egy hónapra és még akkor sem fogja azt érezni, hogy kidobott pénz volt amit a játékra költött.

THE AMERICAN CIVIL WAR

Ha még nem lett volna elég az amerikai polgárháborút szimuláló stratégiai programokból, akkor itt van az Interactive Magic legutolsó fejlesztése, mely természetesen „sokkal szebb, jobb és összetettebb" lesz, mint bármelyik eddig megjelent hasonló témájú játék. Mindkét harcoló fél oldaláról kipróbálhatjuk a polgárháborút, úgyhogy amennyiben elég ügyesek vagyunk, akár a történelmet is átírhatjuk. Ha már a történelemnél tartunk, a fejlesztők nagyon ügyeltek rá, hogy minden a lehető legjobban hasonlítson az eredeti körülményekhez, így az összes említésre méltó korabeli parancsnokot beépítették a játékba. Ennek megfelelően összesen 125 egyedi tulajdonságokkal rendelkező valóságos hadfit irányíthatunk, és így lehetőségünk lesz az elkövetett hibák kijavítására is (például ha X parancsnok megfelelő hadvezéri képességek hiányában a valóságban elvesztette csatáinak túlnyomó többségét, úgy a játékban csak a hadtáp irányítását bízzuk rá...). A program hatalmas adatbázisa persze nem csak a hadvezérekre terjed ki, hiszen a harcmezőktől elkezdve egészen a politikai helyzet korhű ábrázolásáig szinte mindent megpróbáltak belevinni a játékba. Nemcsak a csatamezőkön, hanem a politikai intrikák útvesztőjében is meg kell tehát állnunk a helyünket. A játék irányítása egyébként a fantasztikus komplexitás ellenére sem lesz túlságosan bonyolult, úgyhogy aki hajlandó szemet hunyni a Windows ökörségei felett, az akár majd élvezheti is.

•Várható megjelenés: 1996 nyár





AIR WARRIOR 2

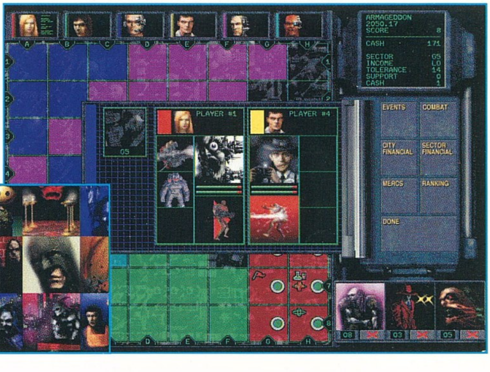
Az Air Warrior 2 elméletileg majdnem ugyanaz lesz, mint az Air Warrior volt még anno 1987-ben, csak persze az új epizód már a kor elvárásainak megfelelő tulajdonságokkal is rendelkezik. Az előbb említett tulajdonságok alatt elsősorban az SVGA grafikát és a multiplayer opciót kell érteni, bár ez a két – egyébként apróságnak éppen nem nevezhető – tényező még nem jelent okvetlenül garanciát a minőségre. Értelemszerűen a repülési modellen is csiszoltak az elmúlt majdnem 10 év alatt, de hogy mindez mennyire sikerült, az csak egy próbarepülés után fog kiderülni. A játékban 25 aprólékosan kidolgozott vadászgépen repülhetünk az első világháború veteránjaitól elkezdve egészen az ötvenes évek végéig. Több mint 100 küldetésben tehetjük próbára képességeinket, de az igazi érdekesség mindenképpen az egymás elleni harc „szépségében" rejlik. A programban értelemszerűen a légiharcra helyezték a hangsúlyt, így ezúttal inkább a „dogfighing", mintsem a bombavető képességeinkre lesz szükségünk. Hálózattal, modemmel, vagy akár egy sima soros kábellel is össze lehet majd kötni a játékra kijelölt gépeket.

•Várható megjelenés: 1996 ősz

CHAOS OVERLORDS

Érdekes lenne tudni, hogy vajon hányan emlékeznek még a jó öreg Spectrumos időkből a „Gangsters" című programra. Ebben a borzasztóan egyszerű, ámde rendkívül szórakoztató játékban egy bandavezért alakítottunk, kinek a feladata minél nagyobb hatalom és persze minél több pénz begyűjtése volt. Én utoljára valamikor 1985 tájékán találkoztam a programmal, és az igazat megvallva nagyon meglepő, hogy több mint 10 évet kellett várni egy hasonszőrű játék megjelenéséig. Hamarosan mindenesetre újra élvezhetjük egy keresztapa életét, hiszen a New World Computing Chaos Overlords-a pontosan erre a „nemes" feladatra hívatott. Ebben a programban nem kell megmentenünk a világot vagy néhány jobb sorsra érdemes szerencsétlen flótást, mindössze egy velejéig korrupt várost kell uralnunk. Kaszinókat, bárokat, lebujokat és szeszfőzdéket építhetünk, bárkit megzsarolhatunk és lefizethetünk, a rivális családok és intézmények ellen direkt és indirekt támadásokat indíthatunk egyetlen cél érdekében: hogy mi legyünk a leghatalmasabbak! A feladatok elvégzésére 70 különböző kisebb bandát alkalmazhatunk, így például a „Suicide Squad" és a „Pain Inc." fedőnevű társaságok igen hathatós segítséget nyújthatnak előmenetelünkben. Természetesen ahogy haladunk előre a játékban, egyre több és újabb csodafegyvert fejleszthetünk ki a többi keresztapa nagy bánatára, bár az igazat megvallva, őket sem kell különösebben félteni. A programot hálózaton keresztül hatan lehet majd egyszerre játszani, és külön érdekesség, hogy a Win95 jóvoltából Machintos-os barátainkkal is játszhatunk (igaz, a program ezen tulajdonságát kétlem, hogy Magyarországon 3 embernél többen kipróbálnák...).

•Várható megjelenés: 1996 május



BATTLECRUISER: 3000AD

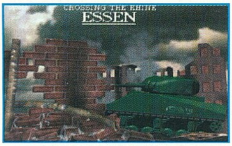
A Battlecruiser: 3000AD valami olyasmi lesz, amire minden Elite mániákus régóta vár már: egy remek űrszimulátor megspékelve üzleteléssel, kereskedéssel, felfedezéssel, politikával és alkalomadtán egy kevés kalózkodással. Egy űrszimulátor, mely egyaránt tartalmaz stratégiai és akció elemeket, mindezt egy remek kerettörténetbe ágyazva.

A problémát a hatalomra éhes Gammulan Birodalom okozza, mely újabban olyan területekre is bemerészkedett, ahol persze semmi keresnivalója sem lenne. A Galaxis Szabad Világainak Szövetsége – röviden GALCOM – természetesen nem hagyta ennyiben a dolgot, és mint a szövetség egyik legrátermettebb parancsnoka, a mi feladatunk lesz a Gammulan-ok kiűzése a galaxisból. Egy hatalmas űrcirkáló parancsnokaként vehetjük fel a harcot a betolakodókkal, habár a szembenálló felek kiléte közel sem annyira egyértelmű, mint azt elsőre gondolhatnánk.

A végső cél mindenképpen a Gammulan-nok okozta feszültség megszüntetése, de hogy ezt miképpen érjük el, az már csak rajtunk múlik. Utazásaink során rengeteg idegen fajjal találkozhatunk, akikkel természetesen barátságot köthetünk, de akár ellenségeinkké is tehetjük őket. Mindenkivel kedvünkre kereskedhetünk és üzletelhetünk, de erre szükségünk is lesz, amennyiben fejleszteni akarjuk a rendelkezésünkre álló felszereléseket. A rengeteg apró küldetés segítheti, de éppen gátolhatja is végső sikerünket, úgyhogy nem árt kétszer is meggondolni, hogy mikor mit csinálunk. Aki szerette a néhai Elite-tet, annak itt a méltó folytatás. Legalábbis elméletileg...

•Várható megjelenés: 1996 ősz

OFFENSIVE

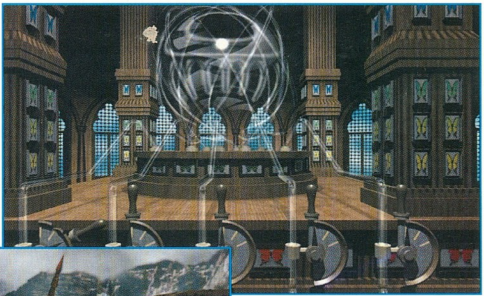


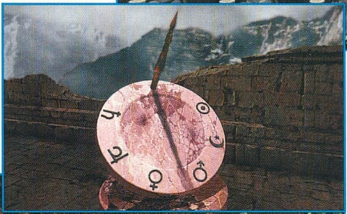
Az Offensive valahol a Sim City, a Cannon Fodder és a Dune 2 keresztezéséből született, bár igazából egyik előbb említett játék meghatározó stílusjegyeit sem viseli magán. Az alapelképzelés szerint egy második világháborús stratégiai programról van szó, melyben nem hexagonok mentén kell az egységeinket tologatni, hanem egy rendkívül látványos 3D izometrikus ábrázolásmód segítségével valós időben és környezetben mozgathatjuk csapatainkat. Szinte az összes említésre méltó hadszínteret lemodellezték a programhoz, habár – a címből adódóan is – csak a normandiai partraszállást követő időszakot játszhatjuk végig. Egy beépített zoom funkció közreműködésével egészen közelről „élvezhetjük" végig az eseményeket, ami egy Tigris és néhány szerencsétlen amerikai gyalogos találkozása esetén elég vadul nézhet ki...

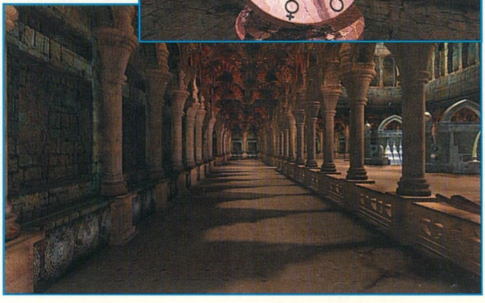
• Várható megjelenés: 1996 május

ZORK: NEMESIS

A Zork: Nemesis éppen kimaradt ebből a számból, így aztán úgy gondoltuk, vigaszdíjul leközlünk néhány képet és infot erről a nem mindennapi játékról. Első lépésben le kell szögeznem, hogy aki nem szereti a „trace-szelt" háttereket, az jobb ha erről a programról elfeledkezik. Igaz, nagy kár lenne pusztán előítéletek alapján dönteni, hiszen ebben a „témakörben" is irtózatosan sokat fejlődött a világ, és erre a kijelentésre aligha lehetne jobb példát felhozni, mint a Nemesis-t. Első látásra leginkább talán a Myst-hez lehetne hasonlítani a programot, de míg ott pusztán állóképeket láthattunk, itt teljesen szabadon mozoghatunk minden helyszínen.





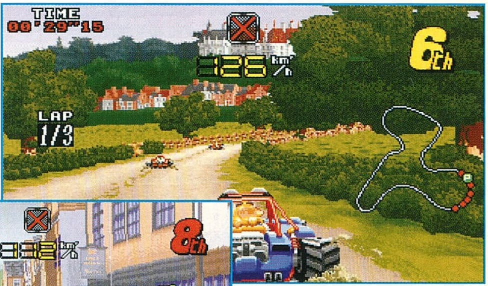


Az egész játék profizmusról árulkodik, ami persze nem véletlen, hiszen a 75 fős fejlesztőgárda minden tagja mesternek számít a maga szakterületén. Hogy csak néhány példát említsek, Mauro Borrelli gyártásvezető hasonló minőségben dolgozott a „Batman Forever"-en és Coppola „Dracula"-ján, Joe Naplitano rendező az „X-Akták" rendezője is egyben, Mark Morgan a fenomenális soundtrack-ért, az Oscar-nyertes Soundelux Media Labs („True Lies", „Cliffhanger") pedig az effektekért felelős...

•Várható megjelenés: 1996 április

WORLD RALLY FEVER

A Team 17 csapata eddig arról volt híres, hogy a játszhatóságot mindig a „csillogás-villogás" elé helyezték, s ezzel a felfogással többnyire sikerült is egyszerű, ámde maradandóan élvezetes játékokat alkotniuk. Szerencsénkre a „World Rally Fever" sem egy „hiperszuperrealisztikus rallyszimulátor"-nak készült, hanem inkább egy nagyon élvezetes, gyors és jópofa autóversenynek. A 8 választható versenyző mind-mind Manga-szerű figura, a 16 versenypálya pedig lényegében tartalmazza az összes fellelhető tereptípust a jég- és hómezőktől elkezdve egészen a kő- és homoksivatagokig. A sebesség egészen elképesztő, hiszen egy pentiumon több, mint 60fps-re (Frame per Second) képes a program, de azért egy DX4-100-as processzorral felszerelt masinán is igencsak száguldott őkelme (kb. 40-45fps).



Ennek ellenére mégis a mozgás volt a legmegkapóbb az egészben, ami olyan tökéletesre sikeredett, hogy még M.D. Jon is elismerően bólintott (ez pedig nagy szó ám, mivel ha valaki, hát ő igazán megszállott PSX rajongó!).

Valószínűleg a kamerák látószöge miatt lehet ennyire élvezetes a játék, de hogy rég nem ültünk már ennyit autós program előtt a szerkesztőségben, az biztos.

•Várható megjelenés: 1996 nyár

EUROMANAGER 96

A focimanager rajongóknak minden bizonnyal igazi csemege lesz a EuroManager '96, mely tartalmazni fogja az összes európai klubcsapat és nemzeti gárda több, mint 12000 játékosát. A program adatbázisát egészen a megjelenéséig folyamatosan frissítik, így ennél pontosabb játékoslistával eddig még egyetlen más hasonló játék se dicsekedhetett. Minden focistának kismillió eltérő tulajdonsága lesz, úgyhogy aki szeret az ilyen adatok között molyolni, az ezzel a programmal maximálisan megtalálhatja a számítását. A EuroManager '96 igazi érdekessége azonban mégsem a 12000 különböző játékos adataiban rejlik, hanem abban a 20 scenario-ban, melyeket különböző válságszituációk lekezelésére hoztak létre a Team 17 fejlesztői. Ilyen lehet például, mikor egy első ligás csapat néhány fordulóval a bajnokság vége előtt a kiesés szélén áll, s mint az újonnan kinevezett edzőnek, a mi feladatunk a bennmaradás garantálása. Ugyancsak az orvosolandó problémák között szerepel az is, ha egy nemzeti tizenegy hosszú ideje nem hozza azt a formát, amit elvárnának tőle (talán nem ártana, ha a EuroManager '96-ra az MLSZ is beruházna...)

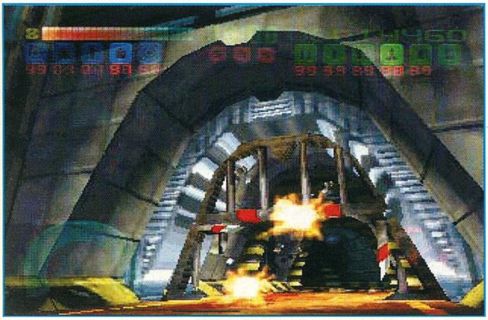
•Várható megjelenés: 1996 szeptember

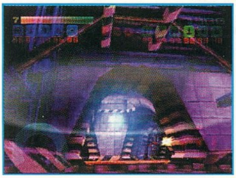
TUNNEL B1

A Tunnel B1-ről nem igazán lehet túl sokat elmondani azon kívül, hogy egy belevaló 3D lövöldözős játék, mely grafikailag és a sebesség terén egyaránt megállja a helyét. Adott a gonosz, aki egy szuperfegyver birtokosaként mindent megtesz az emberiség elpusztításáért, és adott a hős, aki az utolsó reménysugárként megpróbálja ezt megakadályozni. A gonosz egy hatalmas (5 szintes) alagútrendszer legmélyén rejtőzött el, innen kell tehát őt hősünknek kifüstölni egyetlen szuperrepülőjével. Kábé ennyi lett volna a játék lényege.

•Várható megjelenés: 1996 június/július

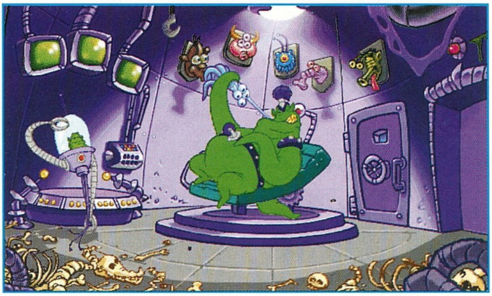
(A képek a PSX verzióból valók)





ORION BURGER

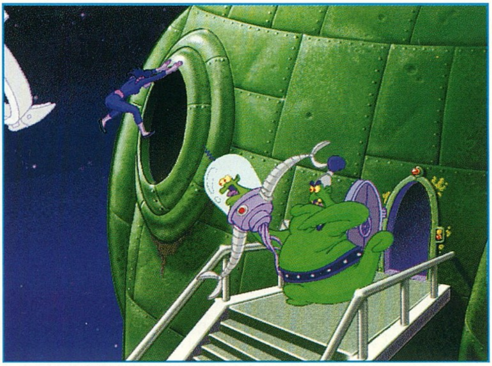
Figyelem! Egy intergalaktikus gyorsétterem-hálózat, az Orion Burger Protein Beszerző Ügynökei (OBPBÜ) leszórt hamburgerszendvicsnek. A feladat persze nem olyan egyszerű, mivel Zlarg, az egyik legmenőbb Protein Beszerző Ügynök (OBPBÜ) mindent megtesz annak érdekében, hogy megfeleljen a cége által kitűzött



szálltak le a Földre, hogy leteszteljék az emberiséget fogyaszthatóság szempontjából. Mint az egyetlen jelenleg rendelkezésükre álló minta, a játékos – Wilbur – feladata lesz bebizonyítani, hogy az emberek igenis intelligens lények, és mint ilyenek, nem igazán alkalmasak szezámmaggal teljesítmény kvótáknak, és így nem szívesen mondana le egy gyümölcsöző begyűjtő körútról Wilbur két szép szemének a kedvéért...

•Várható megjelenés: 1996 nyár

Del



Normality

Normális vagy?

GREMLIN
CD, 486DX2-50, MS-DOS5.0, 8MB RAM, 15 MB HD, SVGA, MOUSE SB, GUS, GENERAL MIDI

A Gremlin cég a Fatal Racing viszonylagos bukása után újabb alkotással állt elő. A mostani próbálkozásuk is 3D környezetben játszódik, bár a stílus egészen más. Most a kalandjátékosok kedvelőit részesítették előnyben. Az egész program leginkább az Under the Killing Moon-ra emlékeztet. Igaz, hogy azzal nem voltam hajlandó játszani a művik miatt, de Rainbird barátom váltig állította, hogy ez így van. Legyen neki! A mozi részeket szerencsére ennél a cégnél nem igazán favorizálták, ennek hiányában azonban kellett valami ami helyettesíti a digitalizált színészeket. A renderelés mellett döntöttek a készítők, amit egy fokkal jobban kedvelek a digi-nél. Hiába, nem várható el mindenkitől, hogy kirázzon a kisujjából egy DOTT vagy Full Throttle kaliberű alkotást. Sikerült egy CD-re bezsúfolniuk ezt a rengeteg animációt, bár néha igen rövidre sikeredtek ezek az alkotások.

Szerencsére a CD-k számával sem volt probléma, nem fog elkeveredni a 9. lemez a nagy kavalkádban (mivel csak egy CD a Normality). Sajna nálam nem váltotta be a hozzáfűzött reményeket a program. Igazán nem tudom elképzelni, hogy tudnának valamit is optimalizálni a 3D részeken ebben a stádiumban. Ugyanúgy, mint a Fatal Racing-ben, itt is csapnivaló a programozói munka. Azért egy Witchaven és egy Duke Nukem 3D után nem kellene egy ilyen akadozó játékkal villogni. Szinte állandóan hozzányúl a winchesterhez, nem igazán használja ki a nagy memóriában rejlő lehetőségeket. Érdekes módon a Duke még akkor sem nyúlt a merevlemezhez, amikor egy gyönyörű SVGA tengeralattjáró bukkant a szemünk elé. Itt meg minden egyes helyszínt 5-10 másodpercig tölt. Ez nem tűnik olyan soknak, de aki gyakorló kalandjátékos az tudja, hogy bizony rengeteget kell császkálni egy ilyen jellegű programban a különböző helyszínek között. Sok 5 másodperc viszont hamar felőrli az ember idegrendszerét. Ez volt az egyik súlyos hiba a game-ben. A másik viszont a történet. Még a legnagyobb jóindulattal is csak bugyutának tudnám nevezni. Valahogy nagyon az volt az érzésem, hogy nem is inkább a kalandrészekre mentek rá a készítők, hanem az animációkra. Az pedig bebizonyosodott, hogy nem élnek meg a piacon azok a programok, amelyek csak a külsőségekkel foglalkoznak. Szerintem túl könnyűek voltak a rejtvények, bár volt néhány, ami igazán megizzasztott. A legtöbbször azért akadtam el a történetben, mert a játék interface-t nem használtam megfelelően. Véleményem szerint rövid is a játék, röpke másfél nap alatt végig lehet vinni az egészet (bár ebben benne van az a két tipp, amit Bird adott).

A grafikai kidolgozással nem volt semmiféle komolyabb probléma, bár alacsony felbontásban elég pixeles a dolog. A zene kifejezetten kellemes, remekül illeszkedik a játék hangulatához.

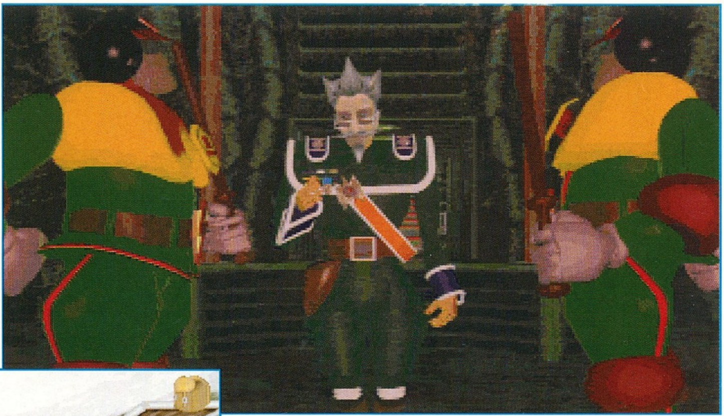
Apropó hangulat! Hát az aztán van a programban. Patkány a mosógépben, a főhős összehányja a szőnyeget, gusztustalan környezet. Nem igazán ilyennek képzelem a jövőt. Kicsit eltolódott a gusztustalanság felé a program hangulata. Nem igazán kedvelem az ilyesmit, lehet hogy mások meg éppen erre buknak. Az alapsztori sem egészen eredeti. A Little Big Adventure-ben már elsütötték ezt a témát, a Normality csak utánozza azt. Az irányítás viszont egészen kellemes lett. A jobb gomb hatására előjön egy kis bábu, amely a cselekedeteinket jelképezi. Tudunk beszélni, vizsgálni, használni, felvenni és kinyitni. Ezeket a cselekedeteket akár a billentyűzetről is előhozhatjuk. A mozgatást a szokványos módon tudjuk elvégezni, még futni is a DOOM-ban megszokott módszerrel tudunk (bár igazából semmi értelme). Most következzen egy teljes leírás, bár nem igazán hiszem hogy bárkinek is komoly gondot okozna a teljesítése. A történet főhőse Kent, aki egy elég lepusztult bérlakásban lakik a városban. Éppen most engedték ki a dutyiból, mivel egy vidám dallamot fütyörészett az utcán. Kapott egy kis szobafogságot, ahol az egyetlen szórakozása(?!?) a televízió. Az ajtaja előtt strázsáló őr időnként beordít neki, hogy kapcsolja be a készüléket. Ez nem megy olyan egyszerűen, mivel rossz a távvezérlő és 10 másodperc után kikapcsol. A párna alatt rejtőző irányító és a bólogató madár segítségével ki tudjuk küszöbölni ezt a kis problémát. Derítsük fel a lakás többi részét is és szedjünk össze mindent ami mozdítható. Ezek nagy része természetesen nem használható, de azért jól mutatnak a hátizsákunkban. Az ablakon keresztül távozhatunk angolosan. Egy öreg papa ül a fali liftben és kávé után sóvárog. Segítsünk rajta, bár a feketekávé egy kicsit erős már neki (egy kis tej biztosan meglágyítja). Ezek után már levisz az utca szintjére. Egy szórólap szerint tesztembereket keresnek a bútorgyárba. Jelentkezzünk a recepciónál. A hölgy igen kedvesen, de elutasít minket, mondván, hogy nem vagyunk elég kövérek. Vegyük fel a fiókunkban talált „KÖVÉR VAGYOK" feliratos pólót. Ezzel az érvvel már a titkárnő sem tud mit kezdeni, beenged a főnökhöz. Egy kis várószobába jutunk, ahol igyunk egy pohár forró kávét. A hatása frenetikus, szinte mindent összetörünk a szobában. A főnöknek ez nagyon megtetszik, s egyből alkalmaz minket. Megkapjuk az engedélyt, hogy körülnézzünk egy kicsit a gyárban. Egy kiállító teremben találunk egy roncsdarabot az üvegvitrinben és néhány öreg rádióalkatrészt. Az elem és az alkatrészek segítségével már működésbe tudjuk hozni a második tesztágyat is. A roncsdarabot a WC-ből nyíló légaknán keresztül szerezhetjük meg. Rakjuk az ágyra, s a hatás nem marad el. Az aknában talált övet rakjuk rá a tűzoltó készülékre és ürítsük ki a tartályt. Így már szállítható lesz. Kapcsoljuk ki a futószalagok végén működő darálót és feküdjünk rá a középsőre. Az

ellenállás főhadiszállására érkeztünk meg.

Először kicsit gyanakodva fogad minket a lány, de később megbíz minket két fontos feladattal. Ez lesz a felvételi vizsgánk az ellenállásba. Először is be kell festenünk sárgára a város legnagyobb szupermarketében található emlékművet. A festéket a gyár udvarán található hordókból lehet vételezni. A biztonsági őr még hálás is, hogy megtaláltuk az elveszett oltókészüléket. A szupermarket előtt vak gyufaárus árusítja a portékáját. Egy jó könyvért cserébe hajlandó lesz adni egyet az árujából. Valahogy el kell terelni az őr figyelmét a szoborról. A fenti játéküzlet elég jó helynek látszik erre a feladatra. A riasztóberendezés azonban nem engedi, hogy kihozzunk onnan bármit is. Rakjuk rá a kis vitorlázógépekre a kutyusokat és reptessük meg őket az utolsó szemig. Szükségünk lesz még a nagyalakú drótvágóra is, bár azt csak a nagy vitorlásmodellel tudjuk kicsempészni. A lenti élelmiszerüzletben lóg egy szép nagy hangszóró, amelyre égető szükségünk van. A szatócs azonban nem nézi jó szemmel a dolgot, mármint azt, hogy ki akarjuk vinni a szerkezetet. Intézzük úgy a dolgot, hogy ne legyen világos mit is csinálunk. A hangszórót csatlakoztassuk a CD boltban található hi-fi toronyhoz. Most már csak egy jó kis CD kellene, amit elindítva a kutyák ugatni kezdenek. Vajon hol lehet az a bizonyos korong?

Miután az őr felment az emeletre rendet tenni, gyújtsunk egy kis tüzet a szobor talapzatánál. Hívjuk fel az őr figyelmét az újabb problémára és élvezzük a felfordulást. Egy eltévedt festéksugár azonban belökött minket

egy eddig még fel nem derített, sötét helyre. Egy kis világosság biztosan nem fog megártani! Miután felrobbant az épület, kísérjük el a megzavarodott őrt a búvóhelyre. A második feladatunk egy videokazetta lejátszása a városi televízióban. Ez nem is olyan könnyű, mivel a TV szigorú cenzúra alatt működik. Már az épületbe sem könnyű bejutni, mivel az ajtónálló elég faragatlan figura. A beszélgetésből azonban kiderül, hogy nagyon fél a patkányoktól. Hirtelen eszünkbe jut, hogy otthon a mosógépben nekünk is van egy ilyen jószágunk. Kellene valami nagyon kemény tárgy, amivel be tudnánk törni az ablaküveget. Erre a legcélszerűbb eszköz egy



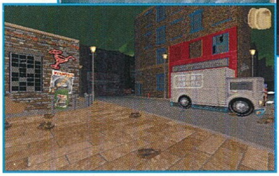
nagydarab fagyott hús. Sajnos a melegben elég hamar megolvad, ezért nem árt ha bebugyoláljuk egy törölközőbe. A patkány segítségével már nem gond a biztonsági ember eltávolítása.

Hazudjuk az egyik osztályvezetőnek azt, hogy a főnök küldött minket egy nagyon fontos videokazettával. Szerencsére beveszi a süket dumánkat és ránk bízza a belépőkártyáját. A fenti vezérlőteremben rakjuk be a videokazettát a lejátszóba és próbáljuk meg elindítani a számítógéppel. Sajnos a biztonsági szabályok itt is elég erősek, így kell egy jelszó a gép elindításához. Lenn található meg az egyik főszámítógépes. Jelszót nem hajlandó mondani, sőt el is zavar minket. Kenjük össze egy kis sárral a ruháját, mire mérgesen elvonul mosakodni. A kártyán található név a kulcs a számítógéphez. Nincs is más dolgunk, mint elindítani a kettes lejátszót és élvezni a klippet.

Az ellenállók teljesen le voltak nyűgözve. Ilyen még nem volt a város történelmében. A sikerünkön felbuzdulva egy újabb küldetést sóztak a nyakunkba. Egy foglyot kell kiszabadítanunk a helyi börtönből. A küldetéshez kölcsönkapjuk a dezertált őr egyenruháját. A börtönben azonban minket vádolnak az áruház felrobbantásával, úgyhogy jobb lesz igyekeznünk, amíg szabadon mozoghatunk. Menjünk fel liften a kutatóközpontba, ahol a kísérletek folynak. Engedjük szabadon az ott található foglyot, aki ügyetlenül kitör néhány ablakot. Itt megsemmisíthetjük az összes terhelő bizonyítékot, amit az áruházban szedtek össze (töröljük le a kendővel a tűzoltó készüléken található ujjlenyomatokat). A félőrült rabot teleportáljuk vissza a cellájába a turbóliften keresztül. Kísérleti alany hiányában elég ideges a tudós, így a szellemi képességeinek megőrzése érdekében szerezzünk neki egy újabb kísérleti nyulat. A portán kis ügyeskedéssel eltávolíthatjuk az őrt a posztjáról. Már nagyon rég ki kellene mennie a mosdóba. Egy kis vízcsobogás hatására biztosan nem bírja tovább. Az egyik oszlop mögött található egy laza kőlap, melyre ráállva beindul a szökőkút. Egy jó kis vízcsobogás pedig felerősíti a természet hívó szavát. A mögötte látható papírról le tudjuk olvasni a börtönblokk kódját. Innen is távolítsuk el az őrt, majd menjünk be a szerencsétlen foglyokhoz. Vizsgáljuk meg jó alaposan a szemközti kapszulát, akár többször is. Egy pillanatra feltűnik Saul, a keresett fogoly, de pechünkre pont belép a gonosz ikertestvére, Paul. Minket 5 hét folyosószolgálatra ítélt, amit rögtön végre is hajtanak. Ezen a szinten kellemetlen meglepetés ér minket, egy TV riporter akaszkodik a nyakunkba rejtett kamerákkal és poloskákkal.

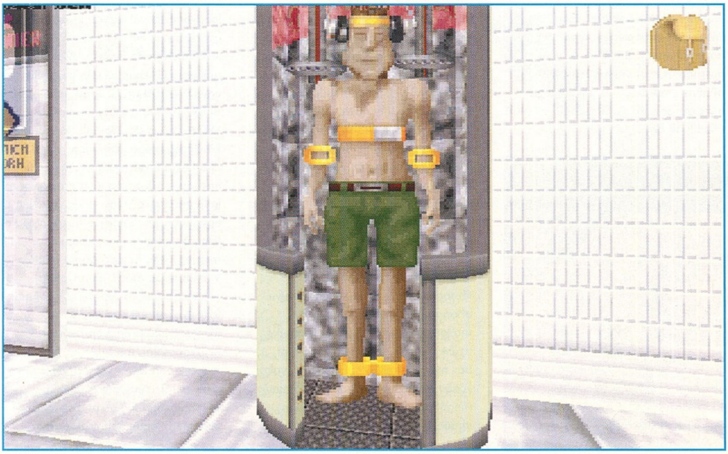
Első dolgunk ezek megkeresése. Annyit segítek, hogy négy darab található belőlük és mind egy helyiségben rejtőzik. A csótányirtás után már nem tud minket figyelni a pasi, nyugodtan hozzáfoghatunk a fogolyszöktetéshez. Az irányítóteremben található kapcsolókat be kell állítani jó sorrendbe (UDUUD). Már csak a kart kell pontosan beigazítani és a piros gombbal megkezdődhet a szöktetés. Ment is minden, mint a karikacsapás, amíg egy eltévedt golyó el nem találta öreg barátunkat. Nem volt más választásunk, mint sorsára hagyni a papát. A negyedik feladat sem volt egészen piskóta. Egy erőművet kellett megsemmisíteni, ami romlásba dönti a város lakosságát. A TV üzlet padlásán talált kalapáccsal bejuthatunk az elhagyatott generátorhoz. Néhány drótdarabbal és egy kis szerencsével túlterhelhetjük a rendszert, ami szép nagy robbanáshoz fog vezetni. A szokásos szerencsénk nem hagy most sem el, ép bőrrel megússzuk a detonációt. A robbanásban néhány épület is összeomlott, de egy katonai teherautó is mozgásképtelen lett. Ebben a járműben szállították a börtönbe öreg barátunkat, Dai-t. Két hosszú gumicsővel a

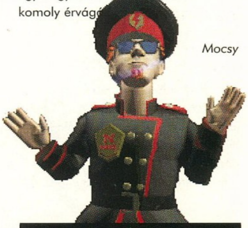
fürdőszobánkban terjedő szagokat át lehet telepíteni a teherautó belsejébe. Persze az őrök nem sokáig bírják a szagot, inkább elmenekülnek. Most már semmi sem akadályozhat meg abban, hogy kiszabadítsuk a foglyot. A generátor felrobbantásával sajnos nem sokat javult a helyzet. A vezetőnk megtudta, hogy egy éjjel-nappal működő füstkibocsátó szerkezet az oka a szűnni nem akaró szmognak. Ezt kellene valahogy hatástalanítani. Egy rövidhatótávolságú rakéta éppen alkalmas lenne a feladatra. Nem is hiányzik más hozzá, csak egy detonátor, egy hajótest és néhány, toxikus gázt tartalmazó palack. A felrobbant üzletházban találunk néhány palánkot és egy egész hosszú kötéltekercset. Csináljunk egy tutajt, a gyárudvaron található üres hordókból. Toljuk vízre, majd a lángvágóval szabadítsuk ki a palackokat a konténerből. Rakjunk rá a tutajra két palackot és hajózzunk be a titkos bázisra. Másnap hajnalban történik a kilövés, az eredmény túlszárnyal minden várakozást. A rakéta szerencsésen landolt a gyár mellett. A robbanás az egész komplexumot megsemmisítette. A kék ég és a Nap mindenkibe új reményt sugárzott. A stadionban rendezendő ünnepségen dől el a város további sorsa. Ha sikerül felcsempészni Brian gitárját a színpadra, akkor a lázadóké a győzelem, ha nem akkor minden marad a régiben. A csatornákon keresztül állítólag fel lehet jutni a színpadra, de ez csak szóbeszéd. A



professzor szerint az agyának egy másolata is odalent található valahol, természetesen ezt is meg kell szereznünk. Az őröket egy kis sötétséggel elkergethetjük a lejárat elől, de nekünk is kell valamilyen világítóeszköz a tájékozódáshoz. Az elemeket és az éjjel-látó szemüveget összepárosítva egész kellemes kis fényforrást kapunk. A rácsokon és néhány falon Brian gitárjának a segítségével juthatunk át. Egy kőomlás alól kibányászhatunk egy hidraulikus emelőt. Ennek segítségével lenyomva tarthatunk egy padlólapot, amely egy titkos lejáratot nyit meg. Egy lyukon keresztülpréselődve megszerezhetjük a professzor agyát. Kell még egy kabát is, amivel biztonságosan elszállítható a profhoz. A liftajtót elég nehéz lesz kinyitni, az emelő nélkül nem is sikerülne. Miután belépünk a liftajtón már csak a befejező képsorokat csodálhatjuk meg. Igen, én is csodálkoztam, amikor ilyen kurtán-furcsán befejeződött a sztori. Nem történt semmi a főgonosszal és a professzor agya sem került vissza a gazdájához. Valahogy az volt az érzésem, hogy ezen a ponton lett elegük a készítőknek a Normality-ból. Nem tudom ki hogy van vele, de én megértem őket. Szó, mi szó egy elég unalmas játékot sikerült csak összehozniuk. Igazából sokkal többre számítottam. Nálam csak a közepes kategóriába fért be a program. Egyszer azonban mindenféleképpen érdemes megnézni, már csak az animációk kedvéért is. Szerencsére nem túl magas a program gépigény. Egy közepes 486-os és 8MB RAM már éppen elegendő a futtatáshoz. Ilyenkor persze le kell vennünk a részletességet a legkisebbre. Komolyabb gond már a winchester hely. A program bizony lefoglal több, mint 50 MB szabad helyet, ami még egy nagyobb mere... ezen is komoly érvág...

Mocsy





PC GURU

84%

Nagyobb volt a füstje, mint a lángja!

NBA Live '96

Virtuális káosz a stadionban

ELECTRONIC ARTS
CD, 486DX2-66, MS-DOS5.0, 8MB RAM, 25MB HD, SVGA, JOYSTICK, GRAVIS DRIP Ismertebb hangkártyák

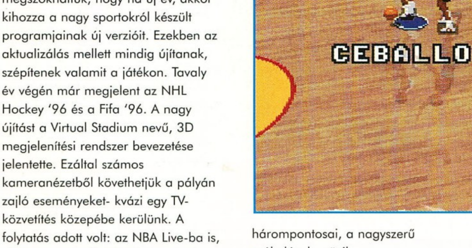
KERÍTÉS

Az Electronic Arts-tól már megszokhattuk, hogy ha új év, akkor kihozza a nagy sportokról készült programjainak új verzióit. Ezekben az aktualizálás mellett mindig újítanak, szépítenek valamit a játékon. Tavaly év végén már megjelent az NHL Hockey '96 és a Fifa '96. A nagy újítást a Virtual Stadium nevű, 3D megjelenítési rendszer bevezetése jelentette. Ezáltal számos kameranézetből követhetjük a pályán zajló eseményeket- kvázi egy TV-közvetítés közepébe kerülünk. A folytatás adott volt: az NBA Live-ba is, ahogyan az várható volt, berakták a 3D megjelenítést.

KÖRÍTÉS

Néhány napja megérkezett a program. Már nagyon vártuk Andrejjal, hiszen az NBA Live-val, minden hibája ellenére rengeteg meccset játszottunk. Emlékezetesek az utolsó másodpercben dobott meccs-fordító hárompontosai, a nagyszerű zsákolások, pöcik, ...

Valami egészen kiválót, tökéleteset vártunk. A külföldi újságok képei alapján a 3D megjelenítés nagyon ígéretesnek tűnt. Ez a nagy várakozás mindaddig megmaradt, amíg fel nem installáltuk a programot, és le nem játszottunk néhány mérkőzést. Az első meccsnél még azt gondoltuk, hogy valamit nem állítottunk be jól, de a harmadik, negyedik után, mikor már kívülről fújtuk az összes beállítási lehetőséget, és végignéztük mind a 16 féle kameranézetet, kezdett lelohadni a lelkesedésünk. A játék egyszerűen átláthatatlan, kaotikus lett, és ami a legszomorúbb, hogy szerintem összesen annyi az egésznek az oka, hogy a játékosok sebessége kb. másfélszer gyorsabb a kelleténél. Feltételezem, hogy azért lett ilyen a sebességük a játékban, mert az NBA-ban is ilyen sebesen futkorásznak a hústornyok. Mégis én úgy gondolom, hogy egy sportjátékban talán az élethűségnél is fontosabb a játszhatóság és irányíthatóság. Egyszerűen nem találtunk olyan kameranézetet, melyből nézve a pályát normális, tervezett támadásokat lehetne vezetni, illetve ahonnan jól követni lehetne a mozgásokat. Leghasználhatóbbnak az EA Cam és a Classic Cam tűnt, bár még ezekre is leginkább a „vakok között a félszemű a király" örökéletű megállapítás érvényes. Általában elmondható a kameranézetekről, hogy nagyon látványosak, csak normális irányításra alkalmatlanok. Kár érte, mert a Virtual Stadium technika nemcsak szép, hanem az NBA Live '96-ba rakták a leggyorsabb változatát. Érezhetően gyorsabb az NHL Hockey '96-ban levő verziójánál. Teljes részletesség mellett, VGA-ban jó sebességgel fut egy DX4/100-on is. Jobb gépen akár 640x240-ben (csúnya- csíkos) és SVGA-ban is játszhatunk. Mondjuk a közönség megoldása kicsit vicces lett. Elizélték a textúrát- úgy néz ki, mintha egy lapra közönség lenne rajzolva, és le lenne hajtva a lap teteje. Így elég egysíkúan szurkolnak a fiúkák. Még a textúráknál maradva érdemes megjegyezni, hogy a padló mintája VGA-ban ocsmány, elnagyolt és néhol, ahol nagyobb minták vannak felfestve, ott még zavaró is. A tükröződéseket nagyon gyorsan ki kell kapcsolni, mert míg az NHL Hockey-ban látványosság, addig itt csak zavaró tényező. A játék átláthatósága SVGA-ban sokat javul. Szerintem leginkább csak erre az



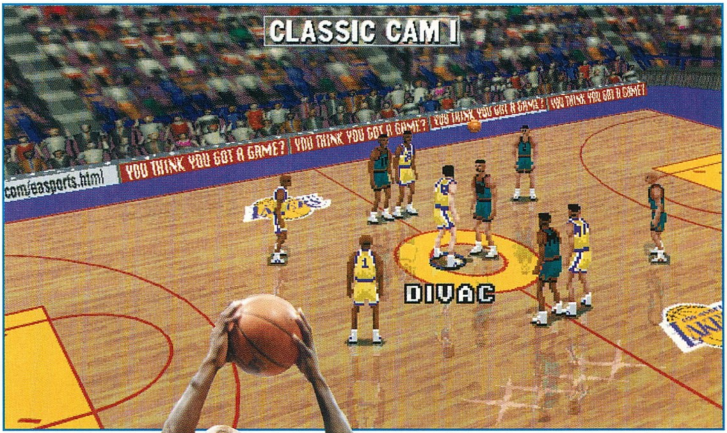
üzemmódra tervezték. Érdekes és hasznos viszont az antialiasing funkció, mely elmossa a játékosok éles kontúrját. Az eredeti amerikai stadionok kinézetét igyekeztek minél valósághűbben megcsinálni, és ez elég jól sikerült is.

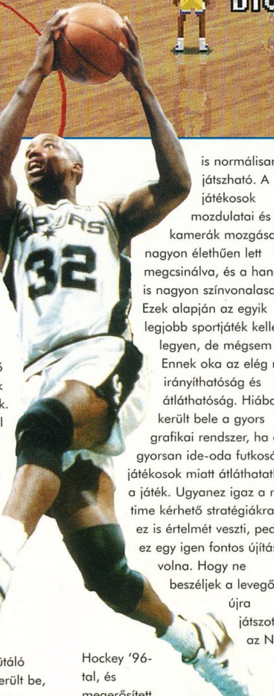
GRUNDKOSÁRLABDA

Afféle grundkosárlabda (streetball) látható egyfolytában a képernyőn – egy nagy emberboly kavarog ide-oda. Egyszerűen nehéz követni, hogy kinél is van éppen a labda, méginkább azt, hogy kinek is passzoljunk. A játékosok mozgása ugyanúgy nagyon szép és élethű mint az előző változatban. Rengetegféle speciális mozgást tudnak, többek között számos zsákolási figurát. A pálya mérete nekünk (aránytalannak) kicsinek tűnt. Ez szintén a játék gyorsaságát és átláthatatlanságát fokozza. A képernyő egy kis részén látható majdnem mindig 7-10 játékos bezsúfolva. És már kezdődhet is a Ki kicsoda? játék. Pedig újításként hoztak stratégiai elemeket is a játékba. Időkéréskor beállíthatjuk, hogy melyik funkcióbillentyű megnyomásával milyen támadó vagy védő figurát lehet hívni (ezeket kis animált ábrán mutatja be a program, néhány kategória van, melyekben egyenként kb. 7 változat közül választhatunk). Ezzel azért elég összetett stratégia alakítható ki. Most már nem kell tehát menüből, hosszadalmas úton kiválasztanunk a megfelelő stratégiát, hanem játék közben azonnal aktiválható. A csere továbbra is a timeout menüben van. Valamivel gyorsabban lehet elérni mint eddig, de ezen azért lehetne még tovább gyorsítani.

STATISTICS EN MASSE

A játékhoz megvették az amerikai ligától a jogokat a nevek és az adatok használatát, így mind a 29 NBA klub (így a Toronto és Vancouver is) és az összes játékos statisztikai feldolgozásra kerültek. Minden játékosról van egy kép a programban, és számos tulajdonság-kategóriában értékelték őket százas skálán – ezeknek megfelelően mozog a pályán. A csapatok között kereskedhetünk is, bár ez a fajta bartel-kereskedelem inkább a múlt századra volt jellemző. A játékosokat ugyanis csak elcserélni tudjuk (Józsiért Bélát), de készíthetünk saját (custom) játékost is, és velük is kereskedhetünk. A komplett idei szezon (1995-96) játék-naptára bekerült a programba, így





végignyomhatjuk akár a teljes bajnokságot vagy a rájátszást is.

HANGOK ÉS EGYEBEK

Az NBA '96 zenéje elődjéhez és az NHL Hockey-hoz hasonlóan kiváló minőségű. A zene maga elsőre nagyon kellemes, de hosszabb távon elég idegesítő lesz. A hangeffektusokról csak annyit mondhatok: tökéletesek.

A tornacipő-csikordulástól kezdve, a labdapattogás hangján át a szurkolásig minden kiváló minőségben lett digitalizálva, és nagyon jól szól. A meccs rövid szüneteiben megszólaló zenék szintén nagyon sokat emelnek a játék hangulatán. Az először a Fifa-soccerben debütáló kommentár sajnos ide nem került be, pedig ez is nagy pluszt adhatna a játéknak. A program támogatja a Gravis GrIP rendszerét, így játszható négyen joystick-kal.

ÖSSZEFOGLALÁS

Az NBA Live '96 színvonalasan megírt program. A játékot végig jellemzi a szép és egységes menü-design (arany és fémes felületek), és az igényes kivitelezés. A Virtual Stadium rendszer eddigi leggyorsabb változata került bele, így egy viszonylag lassabb gépen (DX4/100) is normálisan játszható. A játékosok mozdulatai és a kamerák mozgása nagyon élethűen lett megcsinálva, és a hangok is nagyon színvonalasak. Ezek alapján az egyik legjobb sportjáték kellene legyen, de mégsem az. Ennek oka az elég rossz irányíthatóság és átláthatóság. Hiába került bele a gyors grafikai rendszer, ha a túl gyorsan ide-oda futkosó játékosok miatt átláthatatlan a játék. Ugyanez igaz a real time kérhető stratégiákra is, ez is értelmét veszti, pedig ez egy igen fontos újítás lett volna. Hogy ne beszéljek a levegőbe újra játszottam az NHL Hockey '96-tal, és megerősített véleményemben. A grafikája néhol kicsit lassú, de a játék tökéletes volt- nem túl gyors, nem túl lassú a tempó, a játékban pedig benne van a jégkorong minden kis rezdülése. Jobban belegondolva, már a Fifa Soccer '96 is ilyen volt. A grafika nagyon gyors volt, de a játék egyszerű futkározásból és lövöldözésből álló akciójátékká egyszerűsödött, bármiféle komolyabb passzjáték (és gondolkodás) nélkül. Valami ilyesmi történt az NBA-vel is, bár az újításokkal (pl. coaching) szerintem nem ezt akarták elérni. Mindenesetre aki jó sportjátékra vágyik PC-n, az inkább játsszon az NHL Hockey '96-tal. A kosárlabdaprogramok királya továbbra is a TV Sports Basketball (azt hiszem kölcsön is kérek egy Amigát, és játszom vele újra). Az Electronic Arts következő nagy dobása a Foes of Ali lesz, mely a profi box világát és Muhammad Ali karrierjét dolgozza fel. A játék a korábban szintén általuk megjelentetett 4D-Boxing mai színvonalú változata. Az eddig látott képet sokat ígérőek.

Charlie

PC GURU

75%

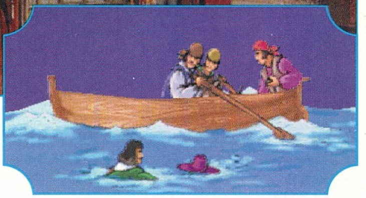
Nagyon szép SVGA-ban, de sajnos irányíthatatlan.

Sea Legend
„PIRATES!“ lives forever!

OCEAN
CD, 486DX-33, MS-DOS 5.0, VGA-SVGA, 8MB RAM, 20MB HD, MOUSE ADLIB GOLD, SB, GUS, ROLAND

Többször próbálták már utánozni a Microprose Pirates! nevű játékát, de az egyetlen valamirevaló próbálkozás eddig csak a High Seas Trader volt. Most született meg a méltó utód, amely gyakorlatilag minden szempontból felülmúlja a nagy elődöt.

A történet a XVII. században játszódik: a spanyol uralom már megroppant Közép-Amerikában, de a korábbi dominancia nyomai még korántsem tűntek el. Az egykor egyeduralkodó birodalom koncain (értsd: városain) ma a kisebbek marakodnak: Anglia, Franciaország és Hollandia. Törvényszerűen megjelentek a zavarosban halászó kalózok is.



Mi, fiatal nemesként, atyánk áldásával indulunk útnak, hogy dicsőséget szerezzünk magunknak és országunknak, Angliának (mindezeket megtekinthetjük az intróban). Innentől kezdve fokozatosan fog kibontakozni a történet, aminek alakításában viszont már a mi teljesítményünk is szerepet fog játszani – és amit persze nem árulok el. Annyit mindenesetre elfecsegek, hogy lesznek pillanatok, amikor úgy érezzük, hogy a szerencse mindenben ellenünk fordult, azután kiderül, hogy a háttérből más erők irányítják az események menetét...

Új játéknál első konkrét feladatunk a nehézségi szint kiválasztása lesz. Én elég gyakorlott Pirates! és High Seas Trader kapitány voltam, de óvatosságból a három közül a legkönnyebb szintet állítottam be (ha cikket kell írni valamiről, akkor az ember szeretne minél tovább eljutni). Később azután kiderült, hogy a játék még így is igen kemény, pontosabban realisztikus – ez egyébként a program legnagyobb erénye! Itt aztán nincsenek olyan csaták, mint a Pirates!-ban, hogy egy pinnace-szal nekiugrunk egy fregattnak, rommá lőjük, azután megcsáklyázzuk. A fő probléma ott az volt, hogy lehetett látni(!) az ágyúgolyókat (biztos lassítva repültek) és ki lehetett fordulni előlük. Itt bizony meglátjuk a füstöt a másik hajó oldalán, meghalljuk az ágyúdörejt és szinte abban a pillanatban már meg is remeg a hajó a találatoktól (vagy szerencsés esetben látjuk vízbe csobbanni a golyókat a hajónk előtt, esetleg mellett). Szóval a csata sokkal életszerűbb lett...

A kezelés ellenben rendkívül egyszerű: mindent ablakos és ikonos rendszerben oldottak meg. Az ikon mindig megváltozik, ha olyan helyre mozgunk a kurzorral, ahol valamit csinálni lehet: a száj a beszélgetést, a láb az odamenést jelzi, a hajóval tengerre szállhatunk, a szemmel megvizsgálhatunk valamit, a kézzel pedig piszkálhatjuk a tárgyakat (egész jó poénok vannak!). A beszélgetések pedig menüszerűen zajlanak, mindig kiválaszthatjuk melyik opciót kérjük: a kocsmárosnál például szállást kérhetünk, megkérdezhetjük, hogy tud-e kapitányt, aki jó pénzért a zsoldunkba szegődne, esetleg csak trécselhetünk vele.

Szintén ablakok és ikonok segítségével oldották meg (mintaszerűen) a kereskedést is. Minden ilyen esetben két részre osztódik a képernyő, ahol a bal oldalra a saját egységeinket, míg a jobb oldalra saját egységeinket és a partnerét (pl. kereskedőét vagy akár a tengert) is lehívhatjuk. A menük hierarchikus rendszerűek: saját képünk alatt lehívhatjuk a flottánk adatait, személyes cuccainkat, a kapitányok menüjét stb. Mondjuk a hajókon belül rákérdezhetünk az ágyúkra, a legénységre, az árukra stb. A tényleges transzfert akkor lehet megcsinálni, ha mindkét oldalon ugyanolyan szintű menü van (mondjuk a legénységek menüje) és van még hely a célhajón.

Ezzel a módszerrel sikerült megoldani a készítőknek, hogy bárhol és bármikor pakolhassunk saját hajóink között is (ez a lehetőség a főmenüben is elérhető, amit bármikor aktiválhatunk F10-zel). Így minden olyan hibát kivédtek, miszerint csak kikötőkben pakolhatjuk meg a hajókat, a tengeren már csak szívhatjuk a fogunkat. Ha hajókat zsákmányolunk, akkor ugyanilyen módon foszthatjuk ki őket, illetve tehetünk rájuk kapitányt és legénységet (kapitány nélkül ugyanis nem vihetjük magunkkal, ilyenkor el kell süllyesztenünk).

A játék kezelése ezek után tulajdonképpen pofonegyszerű, két táblázatot kell csak figyelnünk állandóan. Az egyik az összes gomb funkciójának rövid leírása, a másik pedig az előforduló hajók fontosabb tulajdonságai (hogy ismerjük az esélyeket). Most akkor fussunk át röviden ezeken:

ÁLTALÁNOS FUNKCIÓK

F7: a fedélzetmester előszedése (kikötőkben és zsoldfizetésnél magától előkerül a drága)
F9: hajózási térkép és útirány-kijelölés
F10: főmenü
TAB: időgyorsítás (tengeren és csatában is)
CTRL+X: kilépés a programból
ESC: kilépés az adott menüből

A TENGEREN ELÉRHETŐ FUNKCIÓK

kurzor bal, jobb: kormányzás
keypad 7,9: kormányzás
kurzor fel, le: vitorlabontás/kurtítás
+/-: vitorlabontás/kurtítás
F1-F6: külső nézetek
keypad 2,4,6,8: ágyúnézetek (Vigyázat! Elöl és hátul csak a nagyobb hajókon van ágyú – persze azokon is kevés!)
SHIFT+B: csónakleeresztés (velünk együtt)
SHIFT+L: csónakleeresztés (nélkülünk)

CSATÁBAN ELÉRHETŐ FUNKCIÓK

F8: taktikai képernyő (ld. tippek)
ALT v. keypad DEL: tüzelés egy ágyúval
SPACE v. keypad INS: tüzelés összes ágyúval
1 (fixálás: CTRL+1): szélirány és kompasz, valamint sebesség kijelzése
2 (fixálás: CTRL+2): információk saját hajónkról (a hajótest hibáit és a max. vitorlák számát figyeljük)
3 (fixálás: CTRL+3): információk az ellenséges hajóról (itt a célzott terület és az ágyúgolyó típusa is látszik)
4 (fixálás: CTRL+4): mélységmérő
H (hull): hajótestre célzás
D (deck): fedélzetre célzás
M (mast): árbocra célzás
C: normál ágyúgolyó
S: srapnel (repesz)
B: gyújtóbomba
(A fenti beállítások láthatók a 3-mal előhívható ablakban!)
ENTER, BACKSPACE: célok keresése előre/hátra
ESC: kilépés csatából (ha nincs már ellenséges hajó vagy elég messze vagyunk tőlük)

VÍVÁS (A KEYPAD SEGÍTSÉGÉVEL):

1, 2: alsó támadás
3: alsó védés
4, 6: mozgás előre/hátra
7, 8: felső támadás
9: felső védés

TIPPEK

- A táblázat sebességadatai inkább csak összehasonlításra szolgálnak (tehát nem maximális sebességet jeleznek)! Én mentem flute-tal 15.1 csomós sebességgel is.

- A nagyobb hajók hátszélben nagyon gyorsak, de ellenszélben elég nehéz velük manőverezni! Vagyis kis hajókkal érdemesebb – csak orrvitorlákkal – szél ellen menekülni (az orrvitorla felületek szempontjából nem olyan nagy a különbség a hajók közt)!

- A játék elején még nem nagyon fognak jönni kapitányok (vagyis nem használhatunk több hajót), de nem kell aggódni, később már alig fogjuk tudni elhessegetni őket...

- Menekülésnél vigyázzunk arra, hogy alapértelmezés szerint a hajóink láncszerűen követik egymást! Mi gyorsan megfordulunk, de mire a lánc végére eljut a mozdulat, a hátsó hajókat elkaphatják! Ilyenkor minden hajónak adjuk ki parancsba (ld. később), hogy minket kövessen!

- Az ágyúk száma nem minden! Noha a brig és a fregatt majdnem ugyanannyi ágyút vihet, azért a második sokkal erősebb (nagyobb ágyúk, több ember, erősebb hajótest).

- Az F8-cal lehívható taktikai képernyőn minden hajónknak kiadhatjuk mit csináljon (tartsuk

A játékban előforduló hajótípusok					
Név	Raktér	Ágyúk (max)	Hossz (m)	Manőverezés	Sebesség
Battleship	4000	64	45	átlagos	9.0
Brig	1260	20	25	kiváló	13.1
Flute	2600	16	30	jó	10.7
Frigate	1800	24	30	jó	11.5
Galleon	4400	8	40	gyenge	5.7
Hooker	840	14	23	kiváló	9.8
Pink	560	8	19	kiváló	7.4
War galleon	3200	20	35	átlag alatt	6.3
Pinnace	3400	12	35	jó	10.2
Warship	2800	40	35	átlagos	11.8

lenyomva a hajón a bal egérgombot!). Ezután már a kapitány tehetségétől függ, mennyire tudja teljesíteni őket!
Érdemes minden tengeri csatát ezzel kezdeni – a gyengébb ellenfeleket megcsáklyáztatni, az erősebbeknek pedig több hajót nekiküldeni.

- Vigyázzunk a kis hajókkal! Egy sortűz, amibe beleszaladunk és a hajónk fele és a legénységünk kész! Egy pinnace-szel mentem egy fregatt ellen – csak egyszer talált el, de az mindjárt 47%-ra szedte le a hajótestet (én eltaláltam vagy háromszor, de alig okoztam valami kárt). Persze fordítva is igaz a dolog: frissen szerzett fregattommal egy jól sikerült sortűzzel elsüllyesztettem egy kissé már megviselt (64%-os) galleont.

- Az ellenfél szeret a vitorlákra célozni (srapnellel). Az eredmény elég látványos: a maximálisan felhúzható vitorlák száma drasztikusan csökken (ezzel egyenes arányban az elmenekülésünk esélye is).

- A gyújtóbombák veszélyesek: a zsákmány könnyen felgyulladhat és akkor már nem nagyon fogjuk megcsáklyázni!

Ellenem csak egyszer vetették be – úsznom is kellett egy kicsit utána...

- Ha egy hajónk elveszik, a leeresztett csónakokból érdemes felvenni a legénységet (egyszerűen közel megyünk a csónakhoz).

- Érdemes a kereskedőkkel (és mindenki mással) beszélgetni! Rengeteg fontos infot adnak – hajókról, ágyúkról, kalózvezérekről, kincsekről stb. Emellett a story-ban is így fogunk haladni...

- Nem érdemes mindenkivel háborúzni (vagy túlzásba vinni a kalózkodást), mert az egymás elleni perpatvarok is kihasználhatók. Mondjuk ha egymásnak ugrik 6 spanyol és 5 francia hajó, akkor mi szépen kivárhatunk és elintézhetjük a meggyengült győztest. Igazán nagy hajókat így (is) lehet szerezni!

- Magam sem akartam elhinni, de a sekély vízre futással is lehet taktikázni! Mivel tudtam, hogy a spanyol tengerészek gyengék, a flute-ommal elkezdtem szlalomozni a homokpadok között. Az engem követő 4 csatahajó közül kettő zátonyra futott... A dolog szépséghibája, hogy a másik kettő utolért, de ez nem kisebbít a taktikai ötlet szépségén...

- Játékállást menteni csak a templomokban (nem is minden városban!) lehet 50 aranyért. Ez nem túl sok, a legénység havi zsoldja sokkal jelentősebb tétel lesz kiadásaink listáján... Ha nagyon leégtünk, akkor ingyen is lehetséges a mentés – szegény emberekkel az Egyház is könyörületes!

- A legénységet érdemes kifizetni, mert népszerűségünk rohamosan csökken (persze ezzel az esélyünk újabb toborzásra és kapitányok felvételére is)!

- A városokkal vigyázzunk – én az egyik leggyengébbnek (csak egy erődje volt 64 ágyúval) mentem neki, de úgy elsüllyesztette két hajómat és leeresztett csónakjaikat, mint a pinty.

- Az erődostromnál a másik probléma, hogy kapitányaink hirtelen elfelejtenek hajózni (szél ellen fordulnak, zátonyra futnak stb.)! Szinte kézenfogva kell megmutatni, hogy hogyan is kell az erőd közelébe menni – ez persze elég unalmas, mert legalább 30-35 percig tart. Még lehet próbálkozni csak a mi hajónkkal is, de nem ajánlatos...

- Az ágyúk súlya a hatótávolságukat és persze rombolóerejüket is meghatározza. Tehát egy 24 fontos (ezek a legnagyobbak) ágyúkkal felszerelt csatahajó a távolból szétlőheti a vitorláinkat és utána a hajónkat is, anélkül, hogy mi egyszer is eltalálnánk...

- Minden náció másban erős. Van amelyik jó közelharcban, de gyenge a vitorlák kezelésében (Ez vajon melyik lehet?). Mindezekről infokat a játék szereplői adnak...

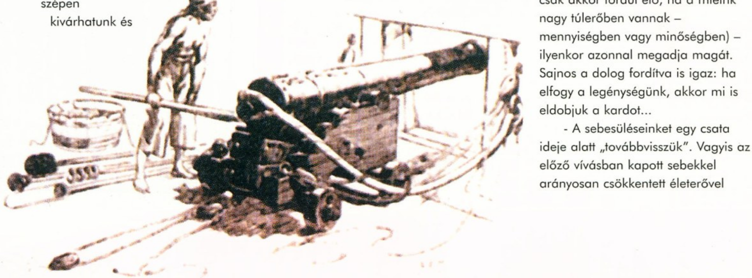
- Szembeszélben csak az orrvitorlákkal érdemes fordulni! A normál vitorlák csak lassítják a dolgot, ami egy csata kellős közepén kritikus lehet...

- Az ágyúkezelőink beállítják az ágyúkat a távolságnak megfelelően, de az oldalirányú célzást nekünk kell elvégezni a hajó irányításával. Ha ez pontosan sikerült is, a lövés még mindig mellé mehet – egy rossz ütemben jövő hullám és máris a vízbe potyognak az ágyúgolyók...

- A legénység tagjai közül csak a katonák használnak muskétát és páncélt. De egy kardot és két pisztolyt minden matróz és ágyúkezelő is elbír...

- A vívásnál két módon is győzhetünk: vagy levágjuk az ellenséges kapitányt, vagy megvárjuk, míg elfogy a legénysége (nyilván ez csak akkor fordul elő, ha a mieink nagy túlerőben vannak – mennyiségben vagy minőségben) – ilyenkor azonnal megadja magát. Sajnos a dolog fordítva is igaz: ha elfogy a legénységünk, akkor mi is eldobjuk a kardot...

- A sebesüléseinket egy csata ideje alatt „továbbvisszük". Vagyis az előző vívásban kapott sebekkel arányosan csökkentett életerővel

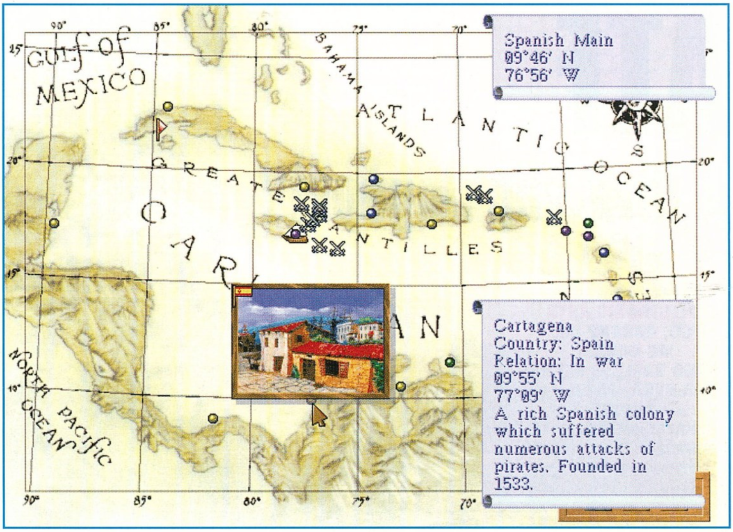


indulunk. 3-4 vívás után ez már kritikus is lehet!

- A felesleges dolgokat még mindig a tengerbe lehet hajigálni (mondjuk ne hagyjuk ott a jó árú termékeket vagy ágyúkat, mert már tele van a hajónk – esetleg nincs több kapitányunk). A harci felszerelésekkel (ágyúkkal, muskétákkal, pisztolyokkal stb.) is igen jó üzletet lehet kötni, ráadásul ezeket minden városban eladhatjuk (az árukkal nem ez a helyzet – egy cukornádtermelő ültetvényen hiába próbáljuk elsütni a cukorból álló hajórakományt).

- A legnagyobb pénzt magukkal a hajókkal lehet keresni, így mindig legyen egy-két (három-négy) tartalékkapitányunk, akik átveszik a zsákmányolt hajók vezetését. Legénység elvileg nem szükséges(?), mert anélkül is elboldogul a kapitány, de az értékesebb hajókra érdemes némi legénységet is tenni – a védelem miatt.

- A nagyobb ágyúk kezeléséhez több ember kell. Pontos adatokat a játék szereplői adnak, de ha biztosra akarunk menni, akkor 4 embert számolunk egy ágyúra. Azt is érdemes bekalkulálni, hogy a csaták alatt fognak majd az ágyúkezelők és elég bosszantó, ha emberhiány miatt nem tudunk tüzelni...



- Az ellenfél igyekszik mindig a leggyengébb (esetleg éppen megcsáklyázott és üresen otthagyott) hajóinkat megszerezni. Ez persze kihasználható, mert otthagyjuk a hajót, az ellenfél pedig minden csáklyázással felezgeti a legénységét a nagyobb hajókon... Sokkal könnyebb megnyerni két 100 emberes vívást, mint egy kétszázasat!

- A legjobb képességű kapitányokat tartsuk meg a fontosabb (erősebb) hajókon, a rosszabbakat pedig úgy akadályozhatjuk meg a további zsoldfogyasztásban, hogy eladjuk őket a hajójukkal együtt.

- A bátor és tehetséges kapitányok egészen jó eredményeket produkálnak – volt egy, amelyik két hajót foglalt el nekem egy csatában!

- Érdemes a székhelyünket olyan kikötőbe tenni, ahol hajójavító műhely is van. Port Royale elég jó ilyen szempontból – sokféle hajóval foglalkoznak és templom is van a játékmentéshez... De bizonyos hajótípusok javítása miatt sokszor francia kikötőkbe is kell látogatnunk.

VÉGÜL AZ ÉRTÉKELÉS

A grafika szerintem kimondottan jó: semmi digitalizálás, szépen meg van rajzolva az egész. A zene és az effektek is egész jók (bár a Fantasy General-é kicsit jobb, de ez is OK). Végül maga a játék KIVÁLÓ. Sokkal realisztikusabb (és nehezebb), mint a Pirates! és a High Seas Trader együttvéve. Egészen apró kényelmi szolgáltatások hiányoznak, de ez is megbocsátható a rengeteg jó ötlet mellett (ld. pakolás, sokhajós csaták stb.). Egyszóval szuper! Minden egykori Pirates! őrültnek ajánlom – nem fogtok benne csalódni!

Pellus

PC GURU

90%

Ha Drake kapitány élne, biztosan kipróbálná.

ATF
A jövő repülőgépei?

ELECTRONIC ARTS
CD, 486DX2-66,
MS-DOS5.0,
8MB RAM, 30 MB HD
VGA-SVGA, JOYSTICK,
MOUSE
Hálózatban játszható
Ismertebb hangkártyák

Vajon milyen szárnyas csodákban száguldoznak majd az új évezred pilótái? Az előre nyilazott szárny lesz-e az új trend, vagy éppen az átlóban elfordítható konstrukcióé a jövő? Mekkora lehet a gázsugár kitérítés mértéke és bezavarhatatlan lesz-e a „Fly-by-Light" vezérlés? Mennyire válhatnak láthatatlanná a kutató lokátorok szemei előtt? Felválthatja-e a gépágyúkat egy kisebb teljesítményű lézer sugárvető? Feltételezem már számos hasonló kérdés megfordult a fejünkben, hiszen minden bizonnyal régóta folyamatban vannak efféle kutatások és talán egy titkos próbatéren éppen ebben a pillanatban veszik kezdetét az első éles kísérletek.

A KISZÁMÍTHATATLAN JÖVŐ

A tudományos-fantasztikus irodalom egyes alkotásaiban esetenként megdöbbentő élethűséggel kerültek megjelenítésre évtizedekkel később ténylegesen bekövetkező események. Mindazonáltal a Verne-éhez hasonló különleges látnoki képességek hiányában, gyakorlatilag teljesíthetetlen kihívással találjuk szembe magunkat, amennyiben megkíséreljük előrevetíteni az előttünk álló évtizedek technikai fejlődésének elkövetkezendő állomásait, hiszen oly sok előre nem sejthető változás befolyásolhatja ezek alakulását. Mert bizony számos elképzelés végződött zsákutcában a repülés rövid történelme során. Voltak akik a monumentális Zeppelinek leszármazottjaiban látták az eljövendő szép új világ igáslovait, és vak elkötelezettségükben még attól sem riadtak vissza, hogy a '20-as évek végén kísérleteket folytassanak több vadászgép működtetéséhez (indítás és befogás!) átalakított léghajókkal. Mások elméletei viszont a kétmotoros, többszemélyes nehézvadászgépben vélték felfedezni a légifölény kivívásának abszolút eszközét. Talán mondanom sem kell, hogy mindkét elképzelés legalább oly tévesnek bizonyult, mint az első hadrendbe állított sugárhajtású gépek kizárólag bombázóként való alkalmazása.

A jet-korszak első évtizedében általánosan elfogadott jövőkép a hanghatár feletti győzelem további kiaknázásán alapult. Legalább annyira evidenciának számított a hiperszonikus utasszállítók megjelenése, mint a kizárólag irányított rakéta fegyverzetű, Mach 2 feletti sebesség tartományokban száguldó vadászgépek általános elterjedése. Eltűntek a fedélzeti gépfegyverek és megkondult a lélekharang a fordulóharc felett is. Merészebb angol mérnökök már a pilóta nélküli, távvezérelt vadászgépekkel felszerelt századok ütőképességét elemezték, míg az egyre fokozódó tempóban haladó 'Űr verseny' tükrében 1980-ra tervezték az első expedíció landolását a Marson. Bár napjainkra a repülés prófétái által hirdetett teóriák mérséklődésével jobbára eltűnt a sci-fi jelleg a jövőbeli fejlődést illetően, azzal talán mindenki egyetért, hogy egy adott projekt megvalósításának tényleges időigénye messze meghaladja az azt lelkesen

támogatók kezdeti optimista elképzeléseit.

A XXI. századi vadászgép fejlesztésben domináns szerephez jutó csúcstechnológia jellegzetességeinek vizsgálatakor legfeljebb a második évtizeddel bezárólag bocsátkozhatunk reális következtetésekbe. Ekkortájt ugyanis még azok a 4. generációs harcigépek lesznek az egek urai, melyek első prototípusai az ezredfordulót megelőzően repültek először. Bár a horribilis fejlesztési költségek következtében egyre nagyobb teret hódító korszerűsítési programok ismeretében feltételezhető, hogy sokuk még 2050 után is szolgálatban áll majd, önkénytelenül meghatározó szerepet játszva az elkövetkező generáció technológiai megoldásainak alakulásában.

AZ ATF-STORY:

Az ATF akroníma, mely mostanára szinonimájává vált a jelenleg berepülés stádiumában lévő, valamilyen mértékben lopakodó képességekkel rendelkező harcigépek új generációjának, a '70-es évek végén még csak az USAF Advanced Tactical Fighter projektjét jelentette. Az Eurofighter, ill. Rafale programhoz hasonlóan, ezen esetben is egy olyan több feladatkörhöz adaptálható, de elsősorban légifölény kivívására specializált vadászgép létrehozását tűzték ki célul, mely méltó utódává válna az F-15-nek, megállva helyét a küszöbön álló évszázad első felének fokozott veszélyeket rejtő harcterein.

A XXI. század vadászának azonban szigorú követelményeknek kellett megfelelnie. Kritérium volt a jó IR célpontot biztosító utánégetők aktiválása nélküli, a környezetnél alig melegebb levegőt kibocsátó low bypass turbinákkal történő Mach 1 feletti cirkáló sebesség, – az ún. super-cruise- melyet a gépnek teljes fegyver – és üzemanyag-terhelés mellett kellett produkálnia. Elsődleges feladatköréből adódóan páratlan fordulékonysággal és manőverezőképességgel kellett rendelkeznie, melynek csakis pozitív tolóerő/tömeg hányados valamit függőlegesen kitéríthető kiömlőnyílások alkalmazásával lehetett megfelelni. Mindezek tetejében még alacsony észlelhetőségnek, csekély füst kibocsátásnak, valamint minimális radar keresztmetszetnek kellett jellemeznie a megrendelésre számító típust.

1990. áprilisában emelkedett a levegőbe a Northrop/McDonnell Douglas fejlesztette YF-23A, melyet négy hónappal később, '90 szeptemberében követett a másik versenyben lévő konzorcium, a Lockheed/Boeing/General Dynamics YF-22A jelzésű, jóval hagyományosabb külsejű harcigépe.

A megfontoltság -és persze a washingtoni lobbizás- pedig végül is az immár F-22 Lightning II-ként (az ATF Rapier-nek nevezi?!?) ismertté vált gép számára hozta meg a sikert.

SORBAN A HARMADIK?

A tavaly megjelenő US NAVY FIGHTERS és önnáló kiadványnak is felfogható expansion disk-je, a MARINE FIGHTERS-t követően, a szimulátorok világában rendhagyóan rövidnek tűnő idő elteltével indították útjára a ADVANCED TACTICAL FIGHTERS nevet viselő legújabb Electronic Arts produkciót. Azonban a haditechnikát ismerők számára etalonként tisztelt Jane's közreműködése ellenére, mindazonáltal az ATF leginkább a sorozat 2.5 -ig tagjának tekinthető.

Szó sincs arról, hogy igénytelen, összecsapott alkotásról volna szó, hiszen az USNF is pozitív fogadtatásra talált, a feljavított MF-ről pedig egyenesen ódákat zengtek. A hét egzotikus, új szárnyas csoda is páratlan tartalmat sejtet, míg a velük kapcsolatos ismeretterjesztő modul is leginkább a briliáns WARPLANES sorozathoz hasonlítható. Akkor viszont mi lehet elégedetlenségem oka? Sajnos az, hogy a már hiányolt nul/modem/network opciók beiktatásán kívül sem a vezérlési felületben – és ami sokkal fontosabb –, sem a szimulátor részben nem történt érezhető változás, így gyakorlatilag új fejlesztésről nem beszélhetünk. Az ATF kezelése és opciói gyakorlatilag megegyeznek a GURU 96/1 számában ismertetettekkel. Nehéz lepleznem csalódottságomat.

Azonban szeretném eloszlatni az esetleges félreértéseket, hiszen a fentiektől eltekintve, a 3D-s környezet továbbra is gyönyörű (120+ Mhz Pentium esetén pedig még gyors is), az objektumok kidolgozása az utolsó részletig tökéletes és még (az általában problematikus) a mesterséges intelligenciával kapcsolatosan sem tapasztaltam különösebb neheztelnivalót. A kísérőm logikusan és különös hatékonysággal teljesíti az utasításokat valamint a légtérben tartózkodó többi egység tevékenységét figyelemmel kísérve sem fog változni az AI-ről alkotott vélemény. Elismerésre méltó a harcok során felbukkanó légi, szárazföldi és tengeri harci eszközök sokasága is (most francia és kínai egységekkel bővült a repertoár), mely ezen aspektusból egyértelműen élvonalba katapultálja az ATF-et. A különféle objektumokat ért sérülések grafikus ábrázolása pedig tovább fokozza a bevetések hangulatát.

Aerodinamikai szempontból az F-22 az első tényleges szuperszonikus vadászgép, hiszen a 'super-cruise'-ra optimalizált hajtóműveinek üzemanyag felhasználását nem jellemzi drasztikus növekedés a hangsebesség átlépését követően.

A hadműveletek közül az egyiptomi fundamentalista puccsisták elleni bevetések véleményem szerint némileg kicsit laposra sikeredtek. Valószínűleg túl sokszor bombáztam már Líbiát ahhoz, hogy újdonságot jelentene ezen térség. A Vlagyivosztok melletti orosz – kínai határ villongások már izgalmasabbnak bizonyulhatnak, azonban a csúcsot az érdekes módon (nem akarjuk őket megbántani?) csak single mission-ként választható, francia célpontok ellen repült bevetések jelentik. A több PC-t csatlakoztató pilóták pedig külön bevetések közül is választhatnak.

A negatívumok közül elsősorban a fedélzeti fegyverek megjelenítésének teljes hiányát tartom a legfontosabbnak. Az még elviselhető, hogy a gépágyúkból kicsapó sorozatok nem a fegyver valódi elhelyezéséből származnak, azonban a profi texture map hiába kölcsönöz élethű külsőt a gépeknek, ha a leoldott fegyverzet groteszk módon a semmiből hullik alá. Másrészről meggondolatlanságnak tartom a Cheat mode-ok hadműveletek alatti aktiválhatóságát, hiszen ezzel nemcsak a kemény harccal kivívott sikerek értékét csökkentik, de egyben folyamatos csábítást is gyakorolnak a pilótára. Végül azt sem értem, miért kell a brutális méretű midi/digi zene állományokat HD-ra installálni. Ezek csak a helyet foglalják és különben is, ki hallgat effajta zenét egy éles bevetés során?

REJTŐZKÖDŐ HARCOSOK:

Ugyan lényeges az eltérés az X-29 és az F-117A RCS értékei között, a hadműveletek során repülhető hét géptípus ATF kategóriába sorolt gép kisebb visszaverő felülettel rendelkezik napjaink hagyományos harcigépeinél. Persze ez még nem teszi őket legyőzhetetlenné, ámbár tapasztalt pilótákkal párosítva pokollá tehetik a fejletlenebb ellenfél életét. Közülük kettőnek – számos kiváló paraméter ellenére – erősen megkérdőjelezhető a taktikai értéke, hiszen korlátozott fegyverzetük csak számukra kedvező környezetben teszi lehetővé sikeres bevetésük. A legnagyobb figyelmet tehát arra kell fordítani, hogy mindig a feladathoz leginkább adaptálható gép kerüljön kiválasztásra.

B-2 Spirit: A temperamentumos pilótáknak aligha fog imponálni ez a gyönyörű vonalvezetésű, hatalmas égi rája. Bár 22t intelligens fegyverrel már kellően látványos pusztítás végezhető, azonban a túlélés esélye minimálisra csökken mihelyt egy ellenséges vadászpilóta vizuálisan érzékeli.

F-117A Nighthawk: Csekély fegyverterhelés és az aktív önvédelem teljes hiánya jellemzi ezt a típust, bár jobb manőverező képessége több esélyt ad a túlélésre. Kellő türelemmel sikeres missiók repülhetők, de a pilótáknak fel kell készülni a veszélyt kerülő, hosszú éjszakai bombázó bevetések magányára. Alkalmazása elsősorban különösen jól védett pontcélok ellen javasolt.

F-22 Lightning II: Tökéletes egyensúlyt képez az alacsony észlelhetőség, fordulékonyság és tűzerő között. Kiteríthető kiömlőnyílású hajtóművei super-cruise üzemmóddal rendelkeznek, míg a korszerű radarjával párosult avionikája kiváló „első lövés" lehetőséget biztosít, mely a hatékony AMRAAM-mal maximálisan ki is aknázható. Bár az X-31 fordulékonyabb, ez a lesz a leggyakrabban repült típus.

X-29: Kis méreteiből adódóan nem AMRAAM-ot és egyéb fegyver terhelése is csekély, azonban egyedi, különleges fordulékonyságot biztosító, nagy szögben előrenyilazott szárny-kialakítása ásszá teheti a legtöbb légiharc során.

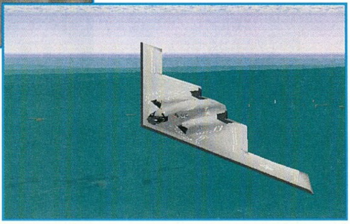
X-31: A hirtelen sebességcsökkenést követő átesésekből fakadó kormányozhatatlanság jelenségének vizsgálatára, német (DASA) – amerikai (Rockwell) kooperációban készült kísérleti gép. Különleges 3D-ben kiteríthető fúvócsövei hihetetlennek tűnő fordulékonyságot és folyamatos nagy állásszögű repülési képességet tesznek lehetővé az Enhanced Fighter Maneuverability elnevezést méltán viselő X-31 számára. Méretei alapján a legkisebb a választható típus, aminek talán az egyetlen hátránya a fegyverterhelés korlátozásában jelentkezik. Sajnos az X-31 kizárólag Sidewinderek hordozására alkalmas, bár ezek kis hatótávolsága jócskán ellenúlyozható egy jól időzített J-fordulóval vagy Herbst manőverrel.

X-32: A lassan korosodó Harrier V/STOL képességét ötvözi az F/A-18 sebességével valamint tűzerejével. Az utánégető fokozattal is ellátott hajtóművének függőlegesen kiteríthető kiömlőnyílása teszi igazán veszélyes ellenféllé, az F-22 híján támadó bevetésekhez leginkább használható, azonban még csak tervrajzon létező típust.

Rafale: A többfeladatú harcigép legékesebb példája, hiszen három álváltozatával tervezik a francia légierő korosodó Mirage III, ill. Jaguar, valamint a haditengerészet F-8 és Super-Etendard típusainak felváltását. Paraméterei alapján

Kellő lőelemképzés hiányában az elkövetkező évtizedek során elért találatok majoráns részét a szerencse, mintsem a tüzéri bravúr eredményezte. Napjainkra azonban akár egy korszerű lokátor vezérelt üteg egyetlen 20mm lövege is komoly fenyegetést jelenthet a SAM ernyő miatt mélyrepülésre kényszerített harcigépre. Már szó sincs véletlen találatról.

Bármennyire nehezünkre is esik, el kell fogadnunk azon tényeket, miszerint az indított intelligens fegyverek becsapódásuk előtt megsemmisíthetők, a



legfordulékonyabb vadászgépek is áldozatul eshetnek az ellenfél rakétáinak és a legjobban védett repterek is egy szempillantás alatt eltörölhetők a föld színéről. Főleg, hogy helyzetük nehezen leplezhető.

Érdemes tehát vagyonokat költeni repterekhez kötött gépcsodák üzemeltetésére, ha harcképtelenné tételükhöz elegendő egy a kritikus pillanatban megrongált kifutó. Egy elfogadható alternatív megoldás még várat magára. Addig pedig, lehet hogy az X-32-é a jövő?

Sorell'

igazából nem sorolható az F-22-vel azonos kategóriába, hiszen többek között csak külső felfüggesztési pontokkal és korlátozott „lopakodó" kialakítással rendelkezik, azonban Mica rakétáknak köszönhetően könnyedén felülmúlja a III. generációs ellenfelei legtöbbjét.

... ÓSDI FEGYVEREKKEL:

Félreértés ne essék, elsősorban nem a légiharc rakétákkal van bajom, hiszen az ASRAAM kivételével az arzenálban szinte minden valamirevaló fegyver megtalálható, sőt a választék kiegészült a legkorszerűbb francia és kínai típusokkal is. Tulajdonképpen azt nem értem igazán, valjon miért feledkeztek meg a fegyverrendszerek legújabb generációjáról.

Mert hiszen többször hivatkoznak az F-22-hez tervezett IDAM 1000 precíziós irányított lőszerekre, meg említenek mindenféle B-2 forgó indítójába betározható AGM-131 SRAM és AGM-137 TSSAM fegyvereket is. Ezeknek azonban csak hűlt helyét lehet felfedezni a felfegyverzési paneleken. Igazán sajnálatos, hogy a B-2 bevetésekre „stand-off" fegyverzet helyett hagyományos Paveway bombákkal lehet csak indulni. Az egyedüli pluszt a fedélzeti avionika részét alkotó IR szenzor/célmegjelölő modul jelenti, így legalább a Pave Spike-szerű konténerek miatt nem kell csökkenteni a fegyverterhelést.

A JANE'S CSODÁLATOS VILÁGA:

Aki valaha egy pillanatra is elkalandozott már a haditechnika világába, annak ismerősen fog csengeni a Jane's elnevezés. A laikus legfeljebb egy Romana kaliberű publikációra fog számítani, azonban tévedése nem is lehetne szégyenletesebb. Hiszen Jane's All The World's Fighting Ships 1898-ban megjelenő első kiadásától számítva, John F. T. Jane fokozatosan alapozta meg részletességében páratlan haditechnikai adatbázisát. Nevével fémjelzett cég napjainkra több mint száz típuskönyvet és egyéb haditechnikai kiadványt jelentet meg évente, melyek tradicionálisan kimagasló színvonalát mi sem jelzi jobban mint az, hogy többek között a háborús német U-Boot parancsnokok is ezen kiadványokat használták áldozataik azonosítására.

A CD ROM-on található lexikális modul is méltó a Jane's névhez, hiszen a technikai paraméterek mellett érdekes, ritkán publikált információkat is prezentál a hét ATF típusról. Megtekinthetők a kamerák elől sokáig rejtve maradt pilótafülkék, a fontosabb szerkezeti elemek és természetesen nem maradhatnak ki a panoráma felvételek sem. Azonban a non plus ultrát mégis az a gépenként három teljes képernyős videóklip jelenti, melynek minőségét és sebességét (4x) egyaránt irigyelhetik a 'nagy' multimédiás cégek.

Ha másért nem is, már csak ezekért kötelező beszerezni egy példányt!

EPILÓGUS:

Bár esetenként nagyon úgy tűnhet, szerencsére még nem beszélhetünk a pilóta irányította harcigép létjogosultságának megszűnéséről, azonban ez az elektronikus harctér egyre kilátástalanabb szituációba sodorja a hagyományos kialakítású égi betolakodót. Vegyük például az évtizedeken át elavultnak számító csöves légvédelmi tüzérséget, mely a II. Vh. során nem a túlzott pontosság, hanem a nagy üteg koncentráció következtében követelt óvatosságot.

PC GURU

91%

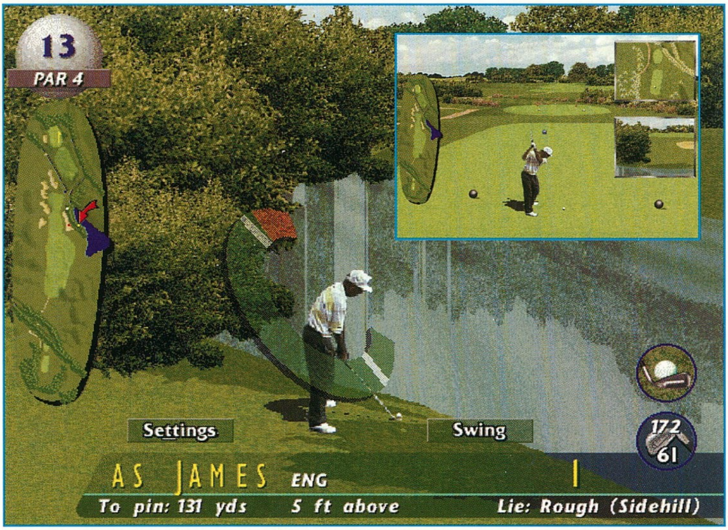
Izgalmas gépek, profi kivitelezés, de kevés újítás, láthatatlan külső fegyverfelfüggesztés

PGA European Tour Golf

EOA
CD, 486DX-50, MS-DOS 5.0, SVGA, 8MB RAM, 13 MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

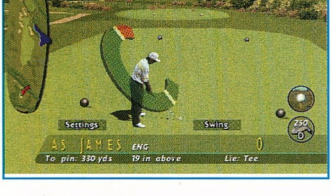
Az Electronic Arts nem nyugszik sportprogramok terén, egyre újabb és újabb játékokat jelentet meg EA Sports sorozatának keretei között. Legújabb művük a PGA European Tour. Ez nevéhez híven golfprogram, és méghozzá az európai versenyekről készült. 3 ismert európai golfpályán: a Wenthworth-i pályán, a hamburgi Gut Kaden-ben és az írországi K-Club-ban tehetjük próbára ez irányú képességeinket. Európai pályákhoz európai golfjátékosok illenek, ezért a legismertebb nevek, mint pl. a német Langer, mind bekerültek a programba. 9 európai profi szerepében/ellen küzdhetünk (később még újabb három játékos lesz adatlemezen). A három alappálya mellett a programba beépítettek egy opciót, mellyel más európai pályákat is be tudunk majd tölteni. Tehát lesznek adatlemezek azok számára, akik már becsukott szemmel is belövöldözik az egyes lukakba a labdát a három „alappályán".

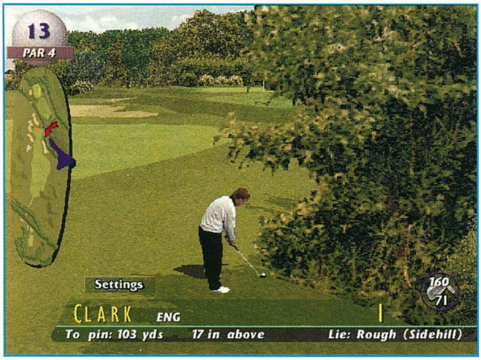
A program elején nincs látványos intro – ez furcsa volt először –, hiszen az NHL Hockey, Fifa 96 és NBA 96 után valami hasonlóan bombasztikus filmet vártam. De ha nincs, hát nincs.



Később azonban bebizonyosodott, hogy nem spórolták le a videoanyagot a CD-ről, hanem talán egy látványos intronál sokkal hasznosabb dolgot csináltak: Mind a három pályáról és az összes játékosról készítettek egy kis rövid videofilmet. Ezek nagyon segítenek abban, hogy úgy érezzük, mintha tényleg ott golfoznánk az egyes pályákon, illetve, hogy olyan játékost válasszunk, akivel azonosulni tudunk, akinek a szerepében szívesen versenyzünk.

A játékos és a pálya kiválasztása után már csak a verseny típusának kiválasztása maradt hátra. Itt is gondoskodtak arról, hogy bőven legyen miből választanunk. Kezdjünk először egy szimpla edzéssel, majd ha már kezünkben van az irányítás minden fortélya, vágjunk neki valamilyen versenynek. A Stroke-nál egy pályán a kiválasztott lukakat (első 8, második 8 vagy az összes) minél kevesebb lövésből kell teljesíteni. Ez is afféle gyakorló verseny, hiszen az igazi kihívást a bajnokság jelenti (Tounament). Ez négy fordulóból áll, és az 58 ligabeli játékos mellett mi és még maximum három barátunk szállhat versenybe a győzelemért, mely a dicsőség (és a hozzá járó serleg, felhajtás, nők és miegymás) mellett sok-sok pénzért folyik. A verseny a következőképpen zajlik: az első két fordulóban úgy kell igyekezzünk, hogy a végén benne legyünk az első negyvenben, ellenkező esetben nem jutunk be a harmadik fordulóba, és már csomagolhatunk is (kis pénz, semmi nő, dicsőség sehol). Ha tehát a szerencsés (és kiváltképp ügyes) negyven játékos egyike a miénk, akkor számára következik a harmadik forduló, majd a negyedik forduló. A negyedik forduló után beállt eredmény a végeredmény. Ha holtverseny van az első helyért, akkor egy Sudden Death Playoff-nak nevezett párbaj következik a rangsor első két helyezettje között- ebben a hosszabbításban döntik el, hogy végül is ki állhat a dobogó legfelső fokára. A bajnokság igen hosszú küzdelemsorozat, ezért gondoltak azokra is, akik rövidebb ideig tartó kihívást szeretnének maguknak. A Skins Game-et minimum kettő, maximum négy játékos játszhatja. A lényege, hogy minél több lyukat mi





nyerjünk meg a pályán – egy-egy lyuk megnyeréséért kapunk egy Skin-nek nevezett pontot – innen a játékfajta neve. Holtverseny esetén a lyukhoz tartozó Skin továbbmegy a következő lyukra. Aki még mindig nem talált számára megfelelő versenyt, az talán majd a Shoot out-tot választja, mely egyfajta kieséses rendszerű kupa. Négyen vesznek benne részt, és körönként (egy lyuk teljesítése után) a legrosszabb kiesik. A harmadik forduló győztese egyben az egész játék győztese is.

Remélhetőleg mindenki talált magának az eddigiek között megfelelő versenyformát, mert ideje lenne egyet már ütni is.

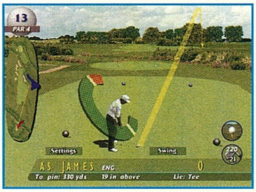
A bősz ütőlengetés és sétálgatás előtt már csak egy teendőnk maradt, a környezeti körülmények beállítása – itt a szélviszonyokra és a talajviszonyokra gondolok. Miután már mindezeken túlvagyunk, talán sétáljunk ki a gyepre! A videoból megismerkedhetünk a terepviszonyokkal (hol vannak erdősávok, veszélyes kistavak, patakok vagy homokbuckák). A képernyő felépítése az eddigi golfprogramokban megszokotthoz hasonló, néhány eltéréssel. A képernyő bal oldalán látható a térkép, mely a jobb áttekintés segítése mellett egyéb funkciót is betölt: ide klikkelve is célozhatunk. A megjelenő irány és távolságjelző csíkkal kell kijelöljük, hogy a pálya mely pontjára próbáljuk meg eljuttatni a labdát.

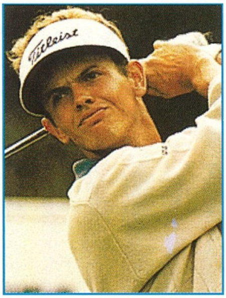
Természetesen ez a célzás csak szélmentes időben adhat pontos eredményt – a szél eltéríti ettől az ívtől a labdát, tehát számolnunk kell vele, és ennek megfelelően módosítva kell céloznunk. A célzásnak megfelelő ütőerő és pontosság jelenik meg a golfozónk körül levő kijelzőn, két fehér csík képében. Az első lépés (a célzás) után már „csak" az ütés pontos megvalósítása maradt hátra, melyet az ütéskor mozgó csíknak pontosan a fehér vonalakon történő megállításával érhetünk el. Az ütésünket természetesen nem csak nyílegyenesen előrefele küldhetjük el, hanem csavarhatunk is rajta, melyet szintén a célzás során kell megadnunk. A jó lövés így is elég nehéz, de akit ez mégsem elégítene ki, az a Waggle funkció bekapcsolásával tovább nehezítheti saját dolgát (ekkor már alá is lehet kapni a labdának, és nyesni is lehet). A térképen lévő kis piros nyilat mozgatva a pálya bármely részét megnézhetjük – DX4/100-tól kezdve ezt real time mutatja a program, így „bebarangolhatjuk" a pályát.

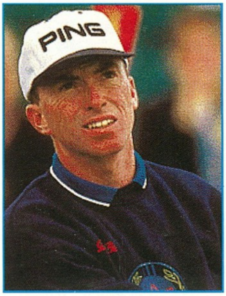
A játék grafikájának értékelése nem egyértelmű dolog. A grafika megjelenítése SVGA-ban és DX4/100-on is nagyon gyors, de ennek azért ára van. Az egyik, hogy a pályán nincsen túl sok tereptárgy – míg a Links-ben házak, golfautók és más látványosságok voltak, addig itt csak a természet szépségét csodálhatjuk meg. Lehet, hogy ez csak a pályák sajátossága, és az adatlemezen levőknél nem így lesz, nem tudom. A másik pedig az, hogy a táj kidolgozottsága nagyon részletes, de a tereptárgyakhoz közel menve (pl. fák közé esik a labda), a tárgyak grafikája elég darabos, elnagyolt (kis felbontású textúra nagy felbontású képen problémája). Mindezek ellenére azt kell mondjam, hogy igen szép lett a program. Olyan finomságokat megoldottak benne, hogy a víz folyik, miközben tükröződik benne a táj, vagy hogy ütéskor egy kis gyep is elszáll. Ha nem kerülünk nagyon közel a tereptárgyhoz, akkor a grafika élethű és részletes, összességében nagyon szép. Újítás a programban, hogy a szokásos felülnézet mellett egy ablakban megjelenik az ütés a labda leérkezési helyének szemszögéből is. Minden játékos mozgását külön ledigitalizálták, így nem kell különböző nevű, de tipikus baseball-sapkás „egyengolfozóval" játszanunk. A digi bár kicsit pixeles lett, de viszont sok fázisból áll (elég folyamatos, és nem redukálódik csak magára az ütésre, hanem pl. a játékos ütés után meggörnyed), így nagyon szép. Majdnem elfelejtettem, hogy minden egyes lyuk előtt megnézhetünk a pálya aktuális szakaszáról egy kommentárral kísért, helikopterről fölvett videot, ha kiválasztjuk a Fly By opciót – ez igen hasznos, segíti a jó orientációt. A játékot végig kommentár kíséri Peter Aliss előadásában – eleinte főleg korhol minket ütéseinkért, később azért egyre gyakoribbak lesznek az elismerő megjegyzések. A zene kellemes aláfestést ad, sehol nem zavaró. A labda mozgását kísérő hangeffektusokat (mint pl. az avar csörrenése, vagy az ütősuhintás hangja) jó minőségben digitalizálták.

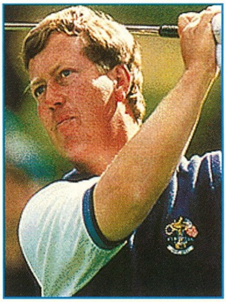
A program összességében nagyon jó lett: a szép, részletes grafika, minőségi hangok, szöveg és zene, valamint a kezelés könnyedsége együtt eredményezik azt, hogy aki leül a programmal játszani, az többnyire hosszasan a gép mellett is marad.

Charlie









PC GURU

87%

A Links mellett a legjobb golfprogram PC-n, hasznos újításokkal és felesleges szépséghibákkal.

Thunderhawk 2

Firestorm..?

CORE
CD, P-66,
MS-DOS 5.0, VGA,
8MB RAM, 20MB HD,
MOUSE
Ismertebb hangkártyák

A világ közvéleménye mindig nagy felháborodással fogadja a különböző terrorista szervezetek brutális megnyilvánulásait, melyek során az értelmetlen politikai célok érvényesítése gyakran ártatlan emberek életébe kerül. A XXI. század küszöbén a potenciális krízishelyzetek olyan mértékben megnövekedtek az egész Föld területén, hogy a NATO rákényszerült egy gyors reagálású helikopter akció csoport létrehozására, azzal a nem titkolt céllal, hogy megbirkózzon az erősödő agresszióval.

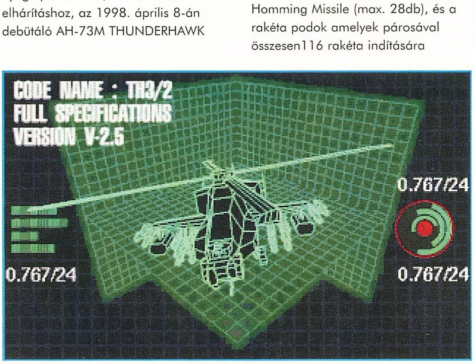
A tervezet a FIRESTORM kódnevet kapta.

Nos, ennek a nemes célnak az érdekében az F1-es elit alakulat vezető pilótájaként kell szembeszállnunk a Föld különböző pontjain kirobbanó veszélyhelyzetekkel, a Core Design legújabb helikopter szimulációjában. Bár ha korrektek akarunk lenni, már itt kijelenthetjük, hogy nem igazán szimulációról van szó, inkább annak a „lebutított", nyers változatáról, ami nélkülözi az ínyencek számára elmaradhatatlan valóságalapot. Az Ő számukra a Firestorm valószínűleg soha nem lesz más mint egy egyszerű ticsung-ticsung játék, ami szerintem azért túlzás, persze az nyilvánvaló, hogy némi igényességel jóval többet ki lehetett volna hozni belőle mint ami végül is lett.

Ennyit előljáróban az értékelésről, most pedig lássuk mi is az a :

AH-73 THUNDERHAWK TÁMADÓ HELIKOPTER

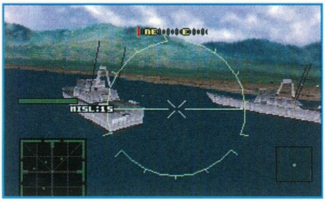
Időközben a jó öreg Apache-okat nyugdíjba küldték, és a sikeres elhárításhoz, az 1998. április 8-án debütáló AH-73M THUNDERHAWK támadó helikoptert kapjuk eszközül. Mint ilyen, természetesen rendelkezik a megfelelően felturbózott felszereltséggel, mind a fegyverzet, mind a hajtómű terén. Alapfelszereltség a kifogyhatatlan lőszerrel a 30mm-es Chain Gun (géppuska), az AGM-214 Firestorm Homming Missile (max. 28db), és a rakéta podok amelyek párosával összesen116 rakéta indítására



képesek. Nem hiányozhatnak természetesen a bombák sem, a leghatékonyabb a „Big Boy" Mk-84 500lb, ebből maximum 8db lehet nálunk, kevésbé hatékonyabb társából a Mac-874A-ból akár 20db-ot is felpakolhatunk. Ezek után nem meglepő, hogy a jövő helikoptere által akár 235mph. sebességre is felgyorsulhatunk, a dupla 1750 SHP típusú motor T-800B speciális turbó változatával, mely ráadásként még akkor is képes hazarepíteni a „gazdáját" ha az egyik hajtómű működésképtelené válik, teszem azt találat éri. Bár ezek a dolgok csalókán szépen hangzanak, szükségünk is lesz a megfelelő arzenálra, ha sikeresen akarjuk teljesíteni a küldetéseket.

PERU, PANAMA, IRAK, TRALA-LA....

Az említett városok rossz híre arra is elegendő volt, hogy a program fejlesztői megelőlegezzenek egy kis



„galibát" a XXI. század elején is. Dél-Amerikában természetesen a kábítószer-kereskedőkkel, Irakban a diktatúrával fog meggyűlni a bajunk. De nem lesz ismeretlen a többi helyszín sem, csupa ma is ismert, nemzetközi konfliktus köszön majd „vissza" a jövőből. Furcsa, hogy időrendi korlát nincsen a játékban, kikerülve a térképre, a nyolc küldetés bármelyikét kiválaszthatjuk, megkötés nélkül. Ennek nem sok értelmét látom, hiszen alapból lerontja a játszhatóságot, elveszi azt az örömet, hogy fokozatosan győzzük le, nehezedő szintek mellett, az ellenfeleinket. A küldetések változatosságára nem lehet panaszunk, az események minden esetben röviden, de részletesen ki vannak dolgozva, egyértelművé téve az elit alakulat szerepét a történésekben. Ez nagyon sokféle lehet, az egyszerű all destroy-tól, akár odáig is fajulhat, hogy egy „segély határok nélkül" konvojt kell megvédeni, esetleg foglyokat kiszabadítani. (Ezek tényleg érdekesebbé teszik a játékot, az egyetlen észrevételem ezzel kapcsolatban az, hogy meglehetősen emlékeztetnek a Jungel Strike-ben végrehajtandó feladatokra.) Ha kiválasztottuk a nekünk megfelelő, „szimpatikus" helyszínt, kapunk egy rövid eligazítást (talán ez a játék leggyengébben kivitelezett része, semmi szöveg csak néhány pötty, az elnagyolt térképen), majd indulhat az akció. Végső soron a feladat mindig korlátozódik a bemérésre, azonosításra, elfogásra, majd az ezt követő rombolásra.

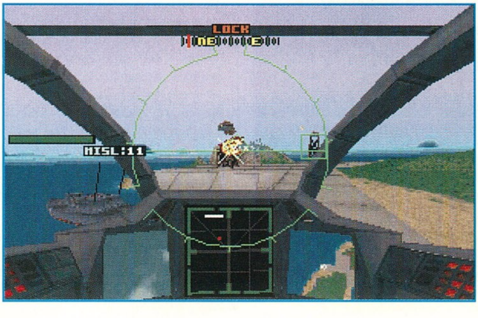
REPÜLJÜNK VAGY NE?

Sajnos a program alapvető hibája, hogy meglehetősen lassú és csúnya, valahogy ebben a fontossági sorrendben. A sebesség mindenképpen kritikus, hiszen az ilyen jellegű game-eknél elengedhetetlen a gyors játékmenet, a megfelelő gameplay kialakulásához, ha pedig ez nincs meg, az egész elveszti az élvezhetőségét. Nálam a TH2 súrolja az alsó határt, esetleg leveri azt. Persze javíthatunk rajta, ha összehúzzuk a képet, és levesszük a hátteret, majd az így keletkezett 5X5cm-es kockában egész kielégítő lesz az eredmény. Sebaj gondoltam, a kód talán Pentium-ra van optimalizálva, ezért nem fut rendesen DX4-100-on. Az igazi meglepetés azután ért, hogy megnéztem egy sokkal jobb gépen, és a változást szinte észre sem lehetett venni. Azért az dühítő, hogy van az embernek egy 120Mhz-es Pentium processzorra és van olyan játék, ami nem megy rajta kielégítő sebességgel (na meg persze a Wing Commander IV, de azért az mégis csak SVGA., és egyébként is más tészta), sőt ugyanúgy fut rajta mint egy DX4-100-on. A grafikát én egy kicsit csúnyának találtam, szerencsére azért nem olyan vészes, ráadásképpen az alacsony felbontásért cserébe mindent nagyban láthatunk.

Jó eltalált húzás a virtuális cockpit, melynek segítségével tudunk oldalra nézni, esetleg lőni is, miközben a gépezet halad előre. Az irányítás egész kellemes, ha akarjuk, külső kameraállásból is szemlélhetjük az eseményeket. Tulajdonképpen nem lenne rossz program a Thunderhawk2, ha valamivel gyorsabb lenne, akiket viszont ez nem zavar (nem láttak még PlayStation-t), bőségesen kárpótolhatják magukat az élvezetes küldetésekben, a számtalan ellenségben. A pályák felépítése igen jóra sikeredett, repülhetünk tenger felett, sivatagban, hegyen-völgyön keresztül, lövöldözve őrtornyokra, tankokra, helikopterekre, hajókra, emberekre. Hangulatnövelő, és ilyen szempontból a játékban egyedülállóak a digi hangok, melyek tisztán, érthetően „csengenek", megszólalásig hasonlítva az eredeti rádión leadott üzenetekhez. Abban az esetben ha megfelelő távolságból nézzük a monitort és nem mi játszunk a játékkal, itt most arra gondolok, hogy ennél fogva nem zavar a lassú irányítás, igen dekoratív élményben lehet részünk.

Amennyiben megvan ez a lehetőségünk, maradjunk is meg ennél, így legalább garantáltan nem fogunk csalódni benne.

Csongor the Shoebaron



PC GURU

78%

Az elődökhöz képest nem rossz, de manapság szerintem ez már kevés.

ESPN EXTREME SPORTS
SONY INTERACTIVE

A Sony a Playstation megjelentetése óta igen aktív részese lett a játékprogramok piacának. Először is felvásárolta a Psygnosis-t, ez lett a Sony Interactive, mely sorra jelenteti meg jobbnál jobb játékait. Ezek először PSX-re jönnek ki, majd átkonvertálják őket PC-re is.

Eddig a konvertálás minőségére nemigen lehetett panaszunk – gondoljunk csak a Destruction Derby-re! Bár azóta mintha egy kicsit kiengedtek volna: a Wipeout már valamivel gyengébb volt és az Assault Rigs viszonylag harmatos lett. Sajnos

az Extreme Sports is folytatja a trendet. Csongor gépén volt szerencsém játszani az Extreme Sports eredeti PSX-es változatával. Egészen magával ragadó hangulata volt.

A játék lényege, hogy egy nagy lejtős terepen versenyez egy nagy csapat guruló-gördülő járgányos versenyző, hogy ki teszi meg az adott szakaszt először. Van közöttük

mountain bike-os, görkoris, gördeszkás.

Mi is ezek közül az eszközök közül választhatunk magunknak fegyvernemet. Hogy a verseny ne váljon unalmassá, ellenfeleinket le is üthetjük, rúghatjuk. Ezenkívül számos útakadállyal is nehezítik előrehaladásunkat- ezeket ki kell kerüljük, vagy némelyiket át is ugorhatjuk. Az eredeti PSX változatban a grafika nagyon változatos, színes volt – PC-n valahogy kicsit semmitmondó lett, és ez rányomja a bélyegét az egész játékra.

Elvileg ugyanaz a játék, mégis klasszisokkal gyengébbnek érzem az átiratot, mint az eredetit. Aki nem játszott az eredetivel (és ez a többség), az lehet, hogy nagyon fogja élvezni, mert az alapvetően mókás. Mindenki válassza ki a magának megfelelőt: Skate or Die! vagy Skaters Die!

Charlie

WRESTLEMANIA
ACCLAIM

WRESTLING-MORTAL KOMBAT REMIX

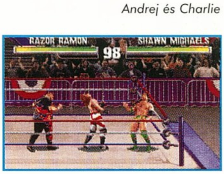
Történt már több kísérlet számítógépen egy elfogadható pankráció-program kiadására- mind sikertelen volt eddig. Mi az oka? A pankrációnak az egyik lényege, hogy egyfolytában mennek az ütések, rúgások, esések, látványos figurák és fényhatások. Minden küzdősportot összevegyítettek benne (box, birkózás, karate,...), és ehhez kevertek jó nagy adag felhajtást, cirkuszt és poénokat. A pankrációhoz az amerikaiak megalkották sajátos hőseiket is: Razor Ramon-t, Bam Bam Bigelow-t és a többieket, akik mind egy-egy kis egyéniség, saját specialitásokkal (ez lehet ütés, fogás, varázslat).

A programban sajnos csak nyolc különböző pankrátorral lehetünk. A játékot egyedül vagy ketten is játszhatjuk, utóbbi esetben választhatunk, hogy egymás ellen vagy együtt gépi ellenfelek ellen küzdjünk meg. A figura kiválasztásának módja már a Mortal Kombat-ból ismerős. Ha egyedül játszunk, akkor két különböző bajnokságban is indulhatunk a trófeáért. A két versenysorozat nehézsége természetesen jócskán eltér. A bajnokságokban egyre több ellenféllel kell megküzdenünk- az utolsó fordulóban mind a nyolc ellenfelet le kell győzzük, egyszerre hármat. Ha két játékos kooperatív módban játszik, akkor nekik szintén ezt a nyolcas gruppot kell lenyomniuk.

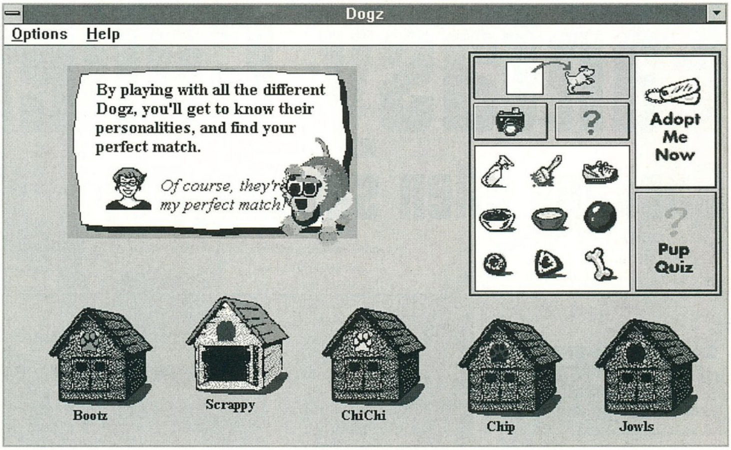
Érdemes jól megnézni magunknak ezeket a fejeket, mert nem mindennapiak. Ott van pl. Lex Luger vagy Shawn Michaels. Egy apró poén, hogy a meccsek alatt, ha megütik őket, az egyes figurákból egyéniségüknek megfelelő darabkák hullanak (pl. Shawn Michaels-ből szívek, Yokozuná-ból, a szumó

birkózóból pedig sonkák). Az egyes figurák tudnak egy-egy normál, illetve spec. ütést és rúgást, valamint számos spec move-ot, melyek a Mortal Kombat-hoz hasonló módon aktiválhatóak. A pankráció egyik jellegzetes része a gumikorlátnak nekifutás- lendületgyűjtés, majd csuda klassz dolgok végrehajtása. A futásra ezért a programban külön gombot csináltak. Fontos, hogy futásból is különböző speciális mozgásokat tudunk indítani! Egyébként a sarokrudakra is fel lehet ugrani, és ellenfelünket ki is üthetjük akár az arénából. Biztosan nagyon sok ember nem fog foglalkozni ezzel a játékkal, mert hogy a Mortal Kombat mennyivel jobb, de szerintem ez nem így van. Sokkal több a jellegzetesség benne, míg az MK-ban csak a nagy kemény véresség a lényeg. A Mortal Kombat misztikussága egy idő után elég unalmas lesz, itt pedig már az egész alapötleten halálba röhögi magát az ember. A program igen jó lett, talán két hiányosságot tudok csak említeni: kevés a szereplő benne, és hiányoznak a meccsek közötti mókás kinyilatkoztatások. A zenéjére is érdemes odafigyelni – kőkemény ultrarock – olyan rossz, hogy már-már jó!

Andrej és Charlie



DOGZ
MINDSCAPE



Gyere ide! Ide! Jóóóóóóóóól van, ooooooookos kuuuuuutyuska! Hopp! Itt a labdád, kapd el! Oooooookos, nesze egy kis süti. Na, ezt hamar benyelted, igyál egy kis vizet is...

Nem, most kivételesen nem a szerkesztőség kutyájához beszéltem, hanem az én Kutymanomhoz, ki a Windows képernyőmön ugrál, csahol, eszik, iszik, játszik, ugatja a teliholdat és ha nem foglalkozok vele, akkor el is alszik. Kedves kutyus, a Dogz CD-ről adoptáltam, öt kutyuli közül választva őt. Volt ott bulldogtól a foxiig mindenféle eb. Nem bántam

meg választásomat, hiszen kutyám rendkívül okos. Ha a hívom, odajön és ha sütit tartok előtte, akkor mindenféle mutatványokat csinál érte. Simogatni is gyakran szoktam és ha nem tetszik a színe, át is festhetem. A labdát is visszahozza nekem, hogy újra dobáljam el neki. Minden ismerősöm a csodájára jár és mindegyik ki is akarja próbálni, hiszen az animációja rettentően aranyos, valószerű és bájos. Mintha egy Disney rajzfilm elevenedne meg a Windows ablakai között. Őt nem lehet nem szeretni, és az ember szinte sajnálja, amikor a grabancánál fogva lóg szegény a pointer-kezünkben. Persze őrizni is tud őkelme (szkrínszéver), egy kis idő múltán feljön a hold, és ha teli akkor ugatja, ha meg nem, akkor alszik egy jót. További előnye, hogy nem piszkítja össze a képernyőt, nem sáros a lába és nem nyalja össze a kezünket-lábunkat. Legjobb pózait lencsevégre is kaphatom a beépített fényképezőgép segítségével. Mit is mondhatnék még? Kötelező, nem csak állatbarátoknak!

Mad Dog Jon (the real Jon!)

DETRITUS
MYNDGAEMZ

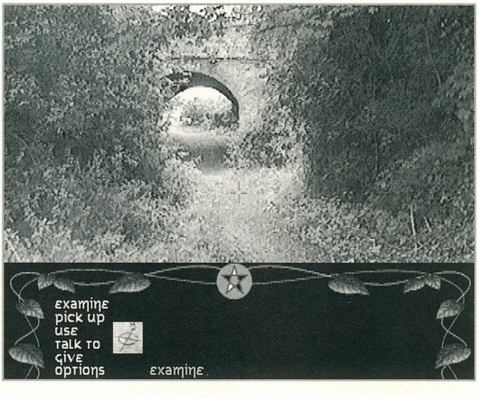
Megkaptam ezt a programot, hogy nézzem már meg a Detritust, és ha tetszik, írjak róla egy komplett leírást.

Nézegettem a dobozát. Elmegy, a hátulján jópofa SVGA képek... nézzük meg, na. Go home, insert Disc 1 (ugyanis egy lemezes)... na, mi van má', nem akarja felismerni... 13. próbálkozás... na végre sikerült. Felinstallálom, na nézzük.

Sztori: A nagy 2050-es holocaust után a civilizált emberiséget a kihalás fenyegeti, az emberiség utolsó élő „példányai" Querea szigetén élnek. Életüket ősi babonák keserítik meg, melyeket Arrut Lopaz hív elő, aki a gonosz erők démona és természetfeletti erők parancsolója. Arrut Lopaz egyedül él a szigeten egy elhagyott város romjai közt, egy helyen melynek neve Detritus. Detritus a rettegett hely, melyről a szigetlakók sohasem beszélnek.

Te vagy Nikki, egy lány akinek a barátját Tonit elrabolta Arrut Lopaz és valahol Detritus mélyén tartja foglyul. Utazd körbe a szigetet, találj bizonyítékokat, beszélj mindenkivel, old meg a rejtélyeket. Mit gondolsz, elég bátor vagy ahhoz, hogy megmentsd a barátodat, Tonit a gonosz Arrut Lopaztól?

Na, már ott rosszul kezdődött, hogy a főhős egy nő. Hát már elnézést kérek, én nem vagyok nőellenes meg semmi, de ha már az ellenség egy gonosz démon, akkor a főhős legyen már egy Schwartzeneggeri izmokkal, Jerry Lewisi humorral és átlagos intelligenciával bíró főhős, oké? Szóval ez volt egy. Az is zavart, hogy a kézikönyv eléggé igénytelen (amolyan fénymásolat-look) (kettő).



Nézzük a játékot. Első pillantásra ledöbbentem és megnéztem a naptáromon a dátumot... igen, 1996 van. Ránéztem a képernyőre és megint megnéztem a mai dátumot. 1996. Az egész úgy nézett ki, mint egy sima VGA játék, amit felnagyítottak 640x480-ra. 256 színes, de olyan mintha a Windows standard palettáját használná. Aszondja a doboz „digitalizált grafika"... Fika még csak-csak, de hogy még „gra" is! Szóval a látvány döbbenet. A hangok. Szerintem az adásszünet hangyás képe alatt nincs ekkora alapzaj, egyszerűen nem lehet érteni a szöveget a nagy „szélben".

Szóval Detritus. Isten óvjon mindenkit ettől a programtól. Nem lehetnek olyan rossz idők, hogy ilyen szemetet meg kelljen néznie egy civilizált embernek.

Mr.T.

17%

Az egész egy nagy döbbenet. Még mindig nem tértem magamhoz.

486SX, 4 MB EMS, Dos 2.2(csak vicc)

Fantasy General

Sárkány ellen sárkány(fű)

MINDSCAPE
SSI
386DX-40, MS-DOS5.0, 8MB RAM, 10MB HD, SVGA, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Amikor megkaptam tesztelésre a Fantasy General-t, diszkréten megkértek, hogy dicsérjem már egy kicsit. Mostanában úgyis annyit szidom a PC-s programokat, nem árt ha egyszer elnézőbb leszek. Erre a gesztusra azonban az égvilágon semmi szükség. Örömmel jelentem be, hogy a Panzer General alkotógárdája ismét olyannal rukkolt elő, amely hosszú időre mérföldkő lesz a hasonló jellegű műveknek.

Egészen egyszerűen fantasztikus ez a mostani játékuk. Mivel én inkább a fantasy iránya felé vagyok elkötelezve, kijelentem, hogy jobb az FG, mint a Panzer General. Egyszerűen akkora hangulatot kelt a program, hogy szinte lehetetlen abbahagyni. Most, ahogy írom a cikket azon gondolkodom, hogy milyen jó is lesz a negyedik szigetre átmenni és ott ráncbaszedni a gonosz lovagokat. Már rögtön a betöltésnél felcsendül egy gregorián ének, amit csak nagyobb templomokban hall az ember egy jelentősebb ünnepen. Persze az egész a CD-n van tárolva, így nem sokat veszítünk ha csak sima Soundblaster-t használunk. 16 ilyen dallam található a korongon, mindegyik kimagasló minőségben. Jobb alaphangulatot nem is tudnék elképzelni.

MI IS AZ A FANTASY GENERAL TULAJDONKÉPPEN?

Nem más, mint a PG fantasy környezetbe átültetve. Tankok és repülők helyett lovagok és sárkányok alkotják a seregünk gerincét. A felszabadított városokban kifoszthatjuk az ellenség kincseskamráit, s az innen szedett aranyból fejleszthetjük a csapatainkat.

Az egész dolog nagyszerűsége nem más, mint az, hogy pofon egyszerű vele játszani. Bárki meg tudja tanulni az alapokat és át tud menni az első néhány pályán. Aztán jön az első komolyabb csata és kénytelen felhasználni azokat a finom trükköket, amik oly naggyá teszik ezt a sorozatot. Mire észbekapsz máris Fantasy General szakértő vagy és mégcsak meg sem kellett erőltetned magadat!

A KEZDETEK

Négy hadvezér közül lehet választani a játék elején. Mindegyik más-más képességekkel és csapatokkal rendelkezik, amelyeket nem árt tudni.

Knight Marshal Calis a lovasságot favorizálja. Éppen ezért ezeket diszkont áron tudja megvásárolni. Minden csatában képes egyszer egy gyógyítás varázslatot alkalmazni, ami az összes sebesültet meggyógyítja. Karizmatikus vezető, az emberei +20 egység bonusz morált kapnak. Mivel gyógyító, ezért gyakran sebesülés helyett csak az emberei morálja szenved kárt.

Lord Marcas gyalogos hadvezér. Hozzá a nehéz, illetve a könnyűgyalogság alacsonyabb zsoldért is beáll. Hírneve messze földre elér, ezért hozzá sokkal gyakrabban állnak be hősök. Kiváló hadvezéri képességei megmutatkoznak abban is, hogy jóval nagyobb sereget képes irányítani. Minden általa kiképzett egység egy tapasztalati szinttel kezd.

Archmage Krell a legnagyobb mágusok egyike. Mágia segítségével képes olyan mágikus lényeket megidézni, amelyek könnyűszerrel meg tudnak birkózni a legerősebb

ellenséggel is. A hozzá hasonló varázstudók szívesen csatlakoznak a seregéhez, akár fél áron is. A legfőbb erőssége azonban az, hogy minden körben képes varázsolni egyet a négy spell-je közül (Fireball, Fear, Weakness, Whirlwind).

Sorceress Mordra boszorkány. Őt azonban nem igazán érdekli mit pletykálnak róla az emberek, mivel ideje nagy részét a vadonban tölti a fenevadak között. Innen származik a serege nagy része. Minden csatában tud varázsolni egyet a két nagy spell-je közül. Vagy pusztító pestist bocsát az ellenfeleire, vagy pedig felgyógyítja az összes fenevadat, amelyik nála szolgál.

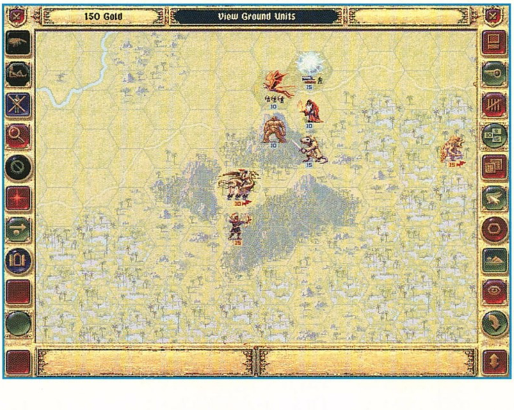
Én először a barbárt választottam, mivel az ő tulajdonságai tűntek a leghasználhatóbbaknak. Nem is bántam meg, a negyedik szigeten járok és eddig még nem voltak komoly gondjaim.

A FEJLESZTÉS

Igen ötletesen oldották meg az új egységek kifejlesztését. Mi is volt a Panzer General-ban? Telt-múlt az idő, s egyszer csak bejelentették, hogy már vehetünk Tigris tankokat. Itt a megszerzett aranyból kell feláldoznunk egy bizonyos százalékot, hogy a tudósaink kifejlesszenek modernebb egységeket. Minden csata elején beállíthatjuk, hogy melyik egység fejlesztésére mekkora összeget szánunk. Én már a PG-ben is igen erőteljesen favorizáltam a légierőt, úgyhogy javaslom, hogy a Sky Hunter-eket és a Bombardier-eket kapásból nyomjuk fel 15%-ra. A többit lehet ízlés szerint, de nem árt figyelemmel kísérni a tábla alján található kis számot.

Az jelzi, hogy mennyi pénz marad a kasszánkban minden egyes zsákmányból. Nem árt, ha itt is van mindig vagy 10%, mivel valamiből upgrade-elni is kell a csapatokat. Ha a mágust vagy a boszorkányt választottuk akkor a rendes egységek mellett megjelennek a mágikus lények, illetve a fenevadak.

Ezek fejlesztése párhuzamosan folyik a többi lényével. A második szigeten kiszabadíthatunk egy Mechmaster-t, aki hálából megajándékoz minket a mechanikus fegyverek gyártásának a titkával. Javítani ezeket a csapatokat csak akkor tudjuk, ha átáll hozzánk Niels, az Engineer. Érdemes tehát vigyáznunk a mechanikus eszközeinkre. Az igazság az, hogy nem igazán ajánlom senkinek sem ezeket a típusokat. Az igaz, hogy minden mágikus egység, fenevad és a mechanikus kicsit erősebb mint a halandó, de nem lehet őket továbbfejleszteni. Miután elavultak csak disband-dal szabadulhatunk meg tőlük. Nálam csak halandó (Mortal) egységek kaphattak állást.



AZ EGYSÉGEK

10 osztály létezik. Mindegyiknek megvan a maga előnye és hátránya. A könnyűgyalogosok a legjobban hegyes-dombos vidéken, illetve a dzsungelben fejtik ki a képességeiket. A nehézgyalogság néha keményen meg tud tépázni egy lovasságot a nyílt terepen. Általános taktika azonban, hogy csak tapasztalt egységeket vessünk be erős csapatok ellen.

A skirmisher-ek külön kategóriába tartoznak. Ők olyan gyalogos egységek, amelyek rövidhatótávolságú dobófegyverekkel vannak felszerelve. A játékban három fegyvertávolság létezik. Az első a missile range, amelyre csak a hasonló tulajdonsággal rendelkező egységek képesek válaszolni. A második a skirmish range (rövid hatósugár), a harmadik pedig a melee (közelharc). Minden attól függ, hogy ki támad. Teszem azt, gyalogság támad archer-t. Ilyenkor a két csapat melee tulajdonsága határozza meg a csatát. Ellenkező esetben (archer vs. infantry) az íjászok a missile skill-t használják, a gyalogság meg nem tudna visszatámadni, mivel nincsenek lőtávolban (vagy kardtávolban). Ugyanez vonatkozik a skirmisher-ekre. Ha egy parittyás megtámad egy

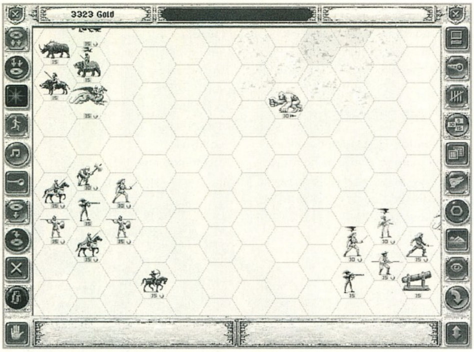
íjászt akkor az bizony vissza fog lőni, mivel a missile range nagyobb mint a skirmisher range.

Ez első hallásra egy kicsit bonyolult, de egy kis gyakorlással érthető lesz kire is kell támadnunk.

A lovasságra nagyon vigyázzunk a hadjárat elején, mivel az ellenség előszeretettel támadja. Használjuk a könnyűlovasságot is, mivel nekik skirmish skill-jük van (tehát a nehézlovasság nem támad vissza). Óvjuk őket a sárkányoktól és az archer-ektől, ők különösen veszélyesek. A Sky Hunter-ek a levegő igazi urai. Tudnak a földre is támadni, de vigyázzunk, rájuk vissza fognak csapni a célpontok (melee vs. melee).

A bombardier-ek a missile skill-t használják. Rájuk csak az íjászok, az ostromgépek és a sky hunter-ek a veszélyesek. A legelejétől fogva fejlesszük őket gondosan. Az ostromgépek nem igazán a legjobb fegyverek. A legnagyobb negatívumuk az, hogy lassúak. Messze a többiek mögött kullognak mindig. Védekezés esetén viszont nagyszerűen tudnak harcolni. Az ellenséges légierőt is képesek támadni.

A varázstudók most nem kaptak akkora szerepet, mint amekkorát



érdemelnének. Nem is igazán favorizáltam őket. A legjobbak talán a druidák és a gyógyítók. A végére maradtak a legjobbak. Ők a hősök, akik a hadjárat során beállhatnak a csapatunkba. Különleges képességekkel rendelkeznek (spell, morálnövekedés, különleges támadás). Mindig nagyon vigyázzunk rájuk.

A MÁGIA

Nincs fantasy stratégia jó varázslatok és hatásos mágikus felszerelések nélkül. A csatákban lelhetünk ilyen tárgyakat, ha elfoglalunk elhagyatott shrine-okat és romokat. Rendszerint nem ugyanolyan tárgyakat kapunk, úgyhogy nem árt néha visszatöltenünk egy jobbért. Gyakran a kincsek őrzőivel is meg kell birkóznunk, így az új szerzeményünket rögtön ki is próbálhatjuk. Minden egység csak egy mágikus tárgyat birtokolhat, ha már volt nála egy, akkor az újonnan találtat elküldi a kincstárba. Ezt csak a csata végén tudjuk kiosztani a szerencsés egységnek. Bárkitől el tudunk venni egy tárgyat és oda tudjuk adni másnak. Így a tapasztalatlanabb csapatok is gyorsabban fejlődhetnek egy jobb varázsfegyver birtokában. Néhány tárgy azonnal kifejti a hatását. A Cloak of Hiding például láthatatlanná teszi a viselőjét (amíg nincs mellette senki). A varázspálcákat azonban használni kell a hatásuk kifejtéséhez (Wand of Fireballs).

Érdemes begyűjteni a legjobb cuccokat (Magical Axe, Magical Crossbow, Magical Armor, Magical Javelin). A többi cucc (Sword, Sling, Bow, Shield) jóval kevésbé hatásosak. Néhány egység képes varázsolni is magasabb szinten. A hősök nagy része el tud mondani egy varázslatot is körönként.

Meg kell említeni még a speciális képességeket. Egy hős képes a mellette levő egységek moráliát növelni. A hősön ejtett sérülések nem befolyásolják támadásai számát. Tegyük fel, hogy egy normál egység áll 15 főből. Akkor az a tizenöt fő 15-öt fog támadni. Egy ellenséges mágus azonban a felére redukálta a csapatot. Ebben az esetben már a 7 fő csak 7-et fog támadni. A hősöknél ez nem így megy. Ott 10 életpontja van egy hero-nak és 10-et is támad. Ha lecsapnak belőle 5-öt, attól ő még 10-et fog támadni. Kapisgáljátok már miért is olyan jó egy hero? Persze ez csak egy volt a 12 speciális tulajdonság közül, a többi megtalálható a gépkönyvben.

ÉRDEKESSÉGEK

A Panzer-ben oly jól használható supressed mód is belekerült ebbe a részbe. Itt minden egység rendelkezik egy adott egységnyi morállal. Minden támadás és veszteség csökkenti ezt az értéket. Minden támadásnál ellenőrzi a morált a gép. Ha ezt nem találja kielégítőnek, akkor két dolog történhet. Kevésbé súlyos esetben disordered állapotba kerül a csapat. Ez azt jelenti, hogy kettővel csökken a támadása és a páncélzata az egységnek. Ez az állapot azonban csak átmeneti. Komolyabb baj, ha broken lesz a morál. Ez csak pihenéssel vagy egy Restore Morale varázslattal szüntethető meg. Ebben az állapotban 5-tel csökken a támadás és a páncélzat.

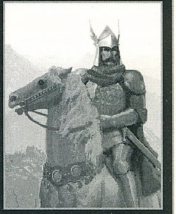
A mozgásnál meg kell különböztetnünk kétféle menetoszlopot. A könnyűgyalogság, az íjászok, a varázslók és a skirmisher-ek nyílt, laza formátumban mozognak. Ez előnyt ad nekik az egyenetlen terepen. A nehézgyalogosok zárt, tömött formációja azonban lelassítja azok mozgását ilyen terepen.

A tapasztalati szinteket a kis piros pajzsok jelentik a csillagokkal. Minden pajzs öt csillaggal jelent egy szintet, vagyis 100 tapasztalati pontot.

Ennek természetesen előnyei is vannak. Minden szintlépéskor növekszik 2-vel az egység páncélzata (kivéve az ostromgépeket), 2-vel az elsődleges támadási érték (egy íjásznál a missile, egy nehézlovasnál a melee), 1-gyel a melee érték (hacsak nem nőtt már az elsődlegesnél 2-vel), nő a morál és nem vonul vissza olyan sűrűn. Ebből is látszik, hogy mennyire érdemes mortal egységeket vásárolni. Egy ötös szintű nehézlándzsás kap alapból 27 melee-t és még szintenként kettőt. Úgyhogy mire azt kifejlesztjük már

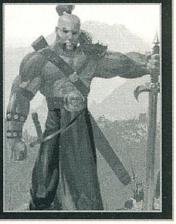
SORCERESS MORDRA
jól ismert boszorkány. Fenevadjainak még a látványa is félelmet kelt a leggonoszabb lényekben is. Igazi otthonának a dzsungelt tekinti. Ellenfelei hamar megbánják ha csak a gyenge nőt látják meg benne.

KNIGHT MARHAL CALIS
már a tanulóévei alatt kimagaslott a többiek közül képességeivel. pályája azonban megtört egy vesztes csata után. Állítólag a gonosz Maloch of Blacklance tartotta fogságban. A kiszabadulásának kőrülményeiről azonban mélyen hallgat.



ARCHMAGE KRELL
a kor leghatalmasabb mágusainak az egyike. A Shadowlord ellen szövetkezők egyik leghalálosabb tagja. Az életet annyira tiszteletben tartja, hogy inkább mágikus lényeket idéz meg a csatáira. Soha nem szenved hiányt varázstárgyakban.

LORD MARCAS
egészen alacsony pozícióból emelkedett fel erre a szintre. Zsoldosként már régóta sok kellemetlenséget okoz a gonoszoknak. A mágiát nem sokra tartja, inkább karja és pallosa erejére támaszkodik.



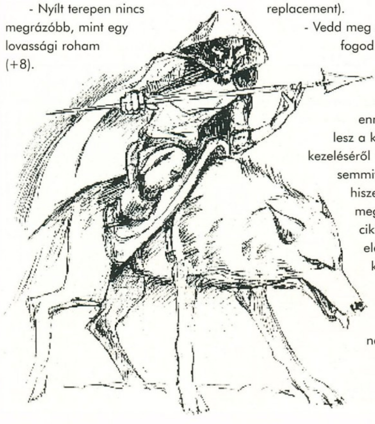
lesz 5 tapasztalati szintje, ami még 10 melee-t hoz neki.

A sebesüléseket pihenéssel tudjuk megszüntetni. Ha mellettünk áll egy ellenséges csapat, akkor csak egy sebesültünk gyógyul meg.

TIPPEK, TRÜKKÖK

- Válasszuk a barbárt és akkor nem kell költenünk egy fillért sem a nehézgyalogságra, ugyanis rengeteg hős csapódik hozzánk (segent, captain, general).
- Fedezzük le mindig az elöl állókat egy archer-rel. Ő minden egyes támadásra reagál defensive fire-rel.
- A bombardier-eket kísérjük mindig egy-két sky hunter-rel, akik kivédik az ellenséges légitámadásokat.
- Ne engedjük megszökni a súlyosan sebesült ellenséges egységeket. Akár még a sky hunter-ek is elvégezhetik a piszkos munkát.
- Ha végképp nem tudjuk elintézni a sebesültet, akkor legalább álljunk mellé, hogy ne tudja magát kipihenni.
- Ha ostromgépek mellől támadunk egy várost, akkor az tüzérségi támogatást fog adni. Ez igaz akkor is, ha a támadó szintén ostromgép.
- Egy ágyú már négy egységre is képes támadni!!!
- Itt is igaz, hogy amelyik egység rálép a folyóra az halál fia.
- Ha tehetjük akkor vegyük körbe azt az egységet amelyiket támadjuk. A harmadik egység már +4-gyel támad a szerencsétlenre.
-A könnyűgyalogság és a skirmisher +3 támadást kap a folyón, hegyen és a dzsungelben.
- Nyílt terepen nincs megrázóbb, mint egy lovassági roham (+8).

-A hősök mellett legyen egy gyógyító, aki összefoltozza őket egy keményebb harc után.
- Gondosan tanulmányozzunk egy ellenséges egységet, mielőtt megtámadjuk.
- Komolyabb gyalogosok képesek a Force March spell alkalmazására. Ennek használatával könnyebben átkelhetünk a hegyeken.
- Osszuk be a haderőnket kisebb csoportokba, így egyszerre több irányból támadhatunk.
- Ne felejtsük el, hogy a halottakat csak a tapasztalati szint rovására pótolhatjuk (nincs elite replacement).
- Vedd meg a játékot, nem fogod megbánni!!!



Azt hiszem, hogy ennyi bőven elég lesz a kezdéshez. A játék kezeléséről nem akarok semmit sem mondani, hiszen már jelent meg Panzer General cikk, s ott Charlie elég alaposan kivesézte a működést.

Gondolom nem árulok el nagy titkot, ha azt mondom, hogy nagyon megfogott a program. Nem csak én vagyok vele így, Pellus is hasonlóképp nyilatkozott. Igaz, hogy sok finomság és részlet kimaradt, ami a Panzer-ben benne volt. De gondoljunk csak bele, hogy milyen hülyén nézett volna ki a lovasságnál az üzemanyag vagy lőszer számlálása. Ezek helyett jöttek a varázstárgyak és a tulajdonságok. Ez a Panzer General igazi folytatása és nem az Allied.

Igaz, hogy itt nem is kevertek Windows-t a dologba. Összehasonlítottam a két készítőgárdát, de gondolom mondanom sem kell, hogy senki sem működött közre az Allied stábból.

Alapgépnek egy 386-ost adtak meg. Ez ma már szinte csodának számít. A nyolc MB RAM is alap, de ma már azt hiszem, hogy a legtöbb gépben annyi van.

A grafikával is csak annyi problémám volt, hogy kimaradtak azok a hangulatos kis csatajelenetek. Helyettük azonban pompás SVGA rajzokat kapunk minden egyes csapatról. Valahogy az az érzésem, hogy mind a négy hadvezérrel lealázom a Shadowlord-ot, úgyhogy el leszek egy darabig ezzel a programmal.

Persze nem maradhatott ki a Fantasy General-ból a kétjátékos opció sem. Ebben az esetben akár a rosszfiúkkal is lehetünk. Nem hiszem, hogy véget ért volna a sorozat. Amiről konkrétan tudok az a hamarosan megjelenő Star General. Ott az űrben fogunk hódítani. Nem igazán lennék meglepve, ha kijönne karácsonyra az Evil General, ahol a gonoszokat irányítanánk. Sokak szerint ez már a róka és a bőre kategóriába tartozik, de szerintem amíg élvezetes egy játék, addig nem szégyen megcsinálni a folytatásait.

Kósza hírek felröppentek már a Panzer General 2-ről is, de ezek még nem nyertek megerősítést. Egy szó mint száz, érdemes a Fantasy General-lal foglalkozni.

Mocsy

PC GURU

95%

Aki szerette a Panzert az biztosan nem fog most sem csalódni.

Spycraft

Kémek mint mi?

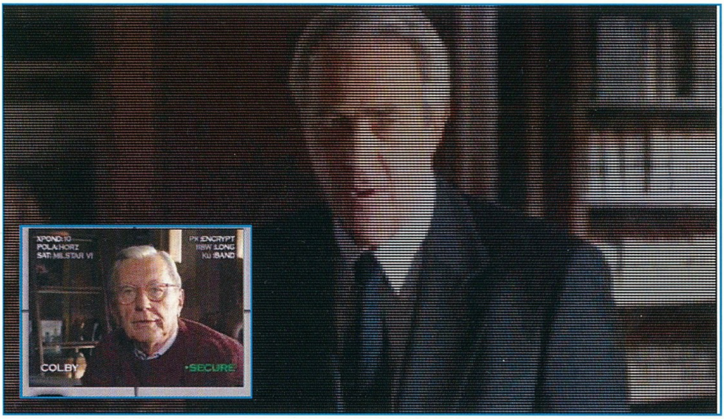
ACTIVISION
CD, 486DX2-66, MS-DOS 5.0, Win 3.1, Win '95, SVGA, 8MB RAM, 30MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

Egyre jobb játékokkal jön elő az Activision. Elég sokáig tartott ez nekik, mert utoljára még 64-esen voltak igazán menők, majd amikor a 64-esek időszaka leáldozott, eltűntek. Néha megjelentek egy-két programmal, de azok általában totál bukások voltak. És eljött 1995, ki tudja hány év hallgatás után felbukkant az Activision. És végre sikerült maradandókat alkotnia a PC-s piacra is.

Az új játékuk, a Spycraft, a CIA életébe vezet be minket...

Bla..bla..bla.. Itt lett volna egy jó kis bevezető szöveg, csak ki kellett húzni, mindenféle „a grafikusnak túl sok a szöveg" címzetű marhaság miatt. Sorry.

Az irányításra nem fecsérlem az időt (vagyis a helyet), mert aki egy kicsit is ismeri a kalandjátékokat, az rögtön kiigazodik rajta, és minden ismeretlen résznél a kiképzésen (de a



játék közben is) elmondják, hogy mi micsoda, mit hogyan kell csinálni. Aki meg nem igazán beszél angolul, annak nem ajánlom a Spycraft-ot, mert végig beszél és nem lehet feliratoztani. Na, vágjunk egyenest a közepébe.

„Épp a Washington-t olvasgattam a parkban. „Az elnök szerződést ír alá Moszkvában a nukleáris fegyverek leszereléséről". A cikk felénél tarthattam, amikor elkezdett villogni a hívást jelző vörös fény a PDA-mon. Üzenetet kaptam a központból, be kellett mennem, mert nagy gond volt. Akkor állították össze a csapatot és szükség volt rám Langley-ben. Rögtön a központba utaztam, ott azt az utasítást kaptam, hogy menjek ki a Farmra, a CIA továbbképző telepére. Aki a legjobbnak bizonyul a kiképzésen, az lesz a csapat vezetője. A Farmon Frank Milkovskyhoz kellett mennem, aki a kiképzést vezette. Nézegettem a képeket, Frank és az elnök, Frank és a CIA igazgatója.

Az első feladatom az volt, hogy a kapott képről mondjam meg a barna limuzin rendszámát. Amikor sikerült kivennem a rendszámot, a „Report-tal" jelentettem neki. A második feladat már nehezebb volt, mert két képem volt egy adott területről, egy normális és egy infra felvétel. Meg kellett mondanom, hogy hány tanknak jár a motorja. Ez már nehezebb volt, de biztos támpontom volt az, hogy a tankoknak hosszú csövük van, ezért ez sem volt gond. Ezt is jelentettem, és megmutatta a legújabb kamerát, amit a CIA részére készítettek. Volt benne egy kis ketyere, ami egy alacsony felbontású másolatot őrzött meg a filmből, ha esetleg azt kivennék, vagy eltörnék a gépet. Innen ki kellett mennem a Zónába, itt történt a fegyveres továbbképzés. Egyértelmű utasítást kaptam: vagy én lövök vagy lelőnek. Először ki kellett nyírnom az összes ellenséget, majd meg kellett szereznem a rádió jeladót. A kiképzés végén épp Jeffreys-zel beszélgettem, amikor „Sssss..." és a szemem láttára fejbe lőtték, a CIA bázisán....

Vártak már Sterling irodájában, engem neveztek ki az akciócsoport vezetőjévé. Egy nagyon komoly feladatot kaptunk, olyan feladatot, mely a CIA legrosszabb rémálmaiban fordult eddig csak elő. Néhány hete kaptak egy információt egy Birdsong nevű forrástól, hogy meg akarják ölni az egyik jobboldali orosz párt

vezetőjét, majd utána az amerikai elnököt is. Nem vették komolyan. Azt a bizonyos politikus tegnap megölték. Megmutatták a felvételt, semmit nem lehetett hallani, se látni. Ki kellett derítenem, hogy ki, miért és mivel akarja megölni az amerikai elnököt. Odaadták a felvételt, hogy analizáljam, hátha meg lehet találni rajta az orvlövészt. Felmentem az irodámba és bekapcsoltam a számítógépemet, már le volt töltve nekem a „JFK Assasinations Tool", aminek a segítségével az ilyen helyzeteket analizálni szoktuk. A program felépíti a helyszín mását, meg kell keresni a golyónyomokat és ezeket össze kell kötni (a pódiumon és a mögötte lévő épület bal részén), majd az ebből kialakult röppályán végig kell nézni, hogy honnan lőhetett a gyilkos. Az elkövetőt megtaláltam a jobb oldalon egy ablakban, a Mix and Match-csel elkészítettem a személy fantomképét. Átfuttattam a képet az archívumon és egy nagyon rossz hírt kellett a vezetőséggel közölnöm. Az elkövető Thomas J. Phillips volt, harmonika, egy volt ügynökünk. Felfedezésemet követően több üzenetet is kaptam, mindenki megijedt, mert Harmonika tényleg az egyik legjobb. Utasításaim szerint ki kellett találnom az elkövető fegyver típusát. Megnéztem a pódiumon látható lövedéknyomokat, majd átnéztem az adatbázisunkat. Az derült ki, hogy egy elektromos pulzusokkal működő fegyverből lőtték ki (Pulse Electric Gun) a lövedékeket, ami kis tűket tartalmazott (Needle Pack Projectile). Az egyik legmodernebb és legnyomtalanabb találmányunk. Nagyon „örültem". Jamie közben küldött nekem egy képet, amit a merénylet napján csináltak és Harmonika barátait mutatta, de semmit nem derítettünk ki belőle.

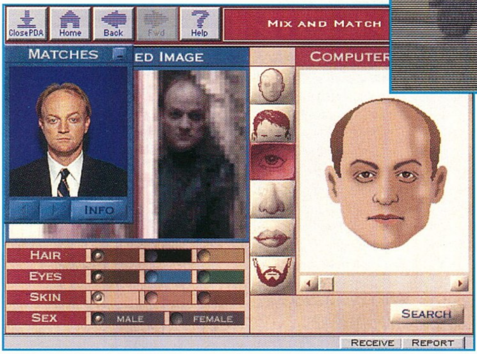
Ezek a személyek után Moszkvában kellett nyomoznom. Sterlinghez hivattak, fel voltak háborodva, hogy hogyan kerülhetett ki egy ilyen titkos fegyver a CIA laborjából. Meg kellett tudnom, hogy kinek a segítségével került ki a fegyver a laborból. Visszamentem az irodámba, majd megint a számítógéphez ültem. A Biztonsági Modell (Security Modell) programmal meg lett szűrve azoknak a listája, akiknek minden engedélye megvolt ahhoz, hogy a fegyverhez juthassanak. Négy személy maradt meg. Egy olyan napot kellett keresnem a négy személynél, amikor szokatlan időpontban voltak az épületben, liftet használtak és be is mentek a laborba. A gyanús személy végül is Dr. Cohen lett, akinek 24-én volt egy ilyen napja. Jobban megnézve a belépéskor róla készült képet észrevettem, hogy az nem is Dr. Cohen. Csináltam egy fantomképet és sikerült megtalálnom a tettest. Egy volt FBI ügynök volt az, Wayne Allen. Elküldtem a jelentésemet, mire jött a válasz, hogy kellett, hogy legyen egy társa is, tudjam meg, hogy ki volt az. Már csak egy lehetőségem volt a telefonos ellenőrzése. 22-én volt Cohennek egy telefonja egy ismeretlen személytől, egy ismeretlen címről. Az FBI segítségével könnyen megtalálta a helyet, ahonnan hívtak. A hanganalizáló programmal

elemeztem a telefonbeszélgetést, megjelöltem egy részt, ahol csak a nő beszél, majd ráengedtem a keresőt az adatbázisra. Chungwang Ying volt az. Nagyon valószínű, hogy ő segített Allennek megszerezni Cohen papírjait. Elküldtem a jelentésem., ennek örömére rögtön Halifaxba kellett mennem. Megismerkedtem William Colbyval, Sterling tanácsadójával. Szerinte biztos van egy tégla a CIA vezetésében. Az irodában várt az üzenet, Ying lelépett. Megkaptam a bizonyítékokat, s ott volt egy kódolt üzenet, amit meg kellett fejtenem és ki kellett találnom, hogy Ying hova menekülhetett. Colby közben letöltött a gépemre egy programot amivel majd meg tudom szűrni a vezetést és kideríthetem, hogy ki a tégla. Ok. Eltettem a bizonyítékokat és bekapcsoltam a gépemet. A „Cypher" programba beolvastam a Ying-féle üzenetet. A kódolása „Beale" volt.

Ez annyit jelent, hogy egy újság vagy könyv oldalán bizonyos szavakat kellett egymás mögé rakni, hogy értelme legyen az üzenetnek. Nem volt nehéz dolgom, mert találtak egy könyvet is. A kódot a Beowulf könyv szerint tudtam megfejteni. Elküldtem a jelentésemet, hogy Ying Moszkvában van. Ok. Üzenetet kaptam Max Fostertől, a moszkvai iroda vezetőjétől, hogy sikerült elkapniuk Yinget. A megoldás, csőbe kell húznunk!

Volt egy fényképünk egy fasziról, aki sötét szobában ül. A PhotoDoc programmal a hapsi fejének helyére tettük Ying barátjának, Grendellnek a fejét, az asztalra tettük a kedvenc cigijének a dobozát (meg kellett néznem a Grendell aktákat, amiben benne van mi a kedvenc cigije) és egy isztambuli újságot. Figyelni kellett az arányokra és az árnyékolásra, de sikerült. Szóval elhitetjük majd Yinggel, hogy Grendellt (Allent) elkaptuk és ha nem köp akkor a barátja nagyon meg fogja bánni. Munkánk Washingtonban egyelőre befejeződött, elutaztam Moszkvába.

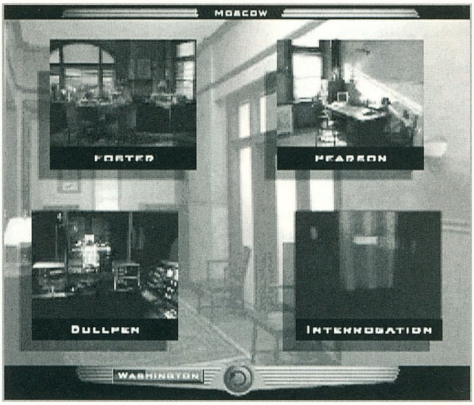
Amint odaértem kaptam egy üzenetet, hogy Harmonika Moszkvában, jobb ha vigyázok. Ok. Elmentem a központunkba, Max Foster már várt és közölte, hogy Ying lent van a kihallgatóban, szóval akár beszélhettem is vele. Odaadtam neki a képet a „barátjáról", s egyből segítőkész lett. Elmondta, hogy annyi volt a szerepe, hogy egy Procat nevű



szervezet megbízásából elvitte a PEG-et Felix Skodinak. Ennyi. Benéztem Maxhez. Azt mondta, hogy tudta, érdeklődöm az orosz maffiáról, ezért elküldte nekem Yuri Gromchevsky telefonszámát. Yuri az SVR-nél van, hívjam majd fel. Birdsongról azt mondta, hogy egy tudós, aki látszólag a maffiának dolgozik és tudhat 1-2 dolgot a gyilkosságról. Felmentem a szobámba és megnéztem az üzeneteimet. Az egyik Warhurst-től jött, aki nagyon aggódott, hogy ilyen fegyver került Harmonika kezébe, a másik Maxtől, Yuri telefonszáma. Betettem a számítógépbe azt a lemezt, amit még Yingtől szereztek, egy könyvklubra csatlakoztatott rá. Letöltöttem mindkét könyvet és gyorsan átlapoztam.

Ezután felhívtam Yurit, aki azt mondta szívesen segít. Miután a tárgyra tértünk, behívta az egyik kollégáját, aki felismerte a két embert akiket korábban otthon nem tudtunk azonosítani. Yuri azt mondta, hogy szívesen összehoz egy találkát nekünk Churbanovval, aki a jelenlegi elnök mellett legesélyesebb az elnöki posztra, és szerinte a maffia kezéből eszik. Mivel volt időm, elnéztem Birdsonghoz. Nem szívesen látott, mert félt, hogy megtudják, hogy valaki ott járt nála a CIA-től. Megkértem, hogy hozzon össze egy találkát az informátorával, mire azt mondta, hogy mindent meg fog próbálni. Eljöttem tőle. Rögtön kaptam is egy üzenetet Holttól. Botrány volt Németorszógban, valaki ellopott egy atombombát az oroszoktól és most megpróbálja értékesíteni. Ez baj. Visszamentem az irodámba, ahol Yuritól várt egy üzenet: Találkozzunk egy óra múlva a Vilnius Centernél. Egy boríték volt az asztalomon, benne egy fénykép. Parker ügynököt megölte Harmonika. Röviddel utána üzenetet kaptam Warhurst-től, hogy Lange ügynököt is megölte Harmonika. Már csak én és Asai maradtunk. Átnéztem a számítógépben található összes aktát a Procatról, majd Holt-tal beszélgettem róla. Azt mondta, hogy szerinte John Blake-kel kellene beszélnem, mert ő előbb szállt ki ebből a buliból, mint Blake. Hát jó gondoltam –, majd felhívom Blake-ket. Ideje volt indulnom, hogy találkozzam Yurival. Yuri Churbanov egy titkos ülésére vitt el, aminek csak annyi értelme volt, hogy lássam Yuri gyűlöli Churbanovot. Amikor visszamentem az irodámba egy origami madár várt rám, benne az üzenet, nézzem meg a „Nukes" dossziét. Megnéztem a szekrényemben található „Nukes" dossziét és találtam benne egy lemezt. A lemezen van két Góg és Magóg cikk, amiknek nagyon gyanús a fejlécük.

A két cikket begépeltem a kódfejtő programba és a „Rabid Hound" könyv segítségével meg is fejtettem (Beale kódok voltak) azokat. Ezek szerint már meg is kötötték az üzletet a bombára. Sterling üzent, hogy minden erőfeszítésem azzal legyen kapcsolatban, hogy ne tudják megkötni az üzletet. Birdsong is telefonált, hogy többé ne lépjek vele kapcsolatba, mert felfedezték.



Átnéztem Onyx aktáját a CIA adatbázisában (Onyx volt az, aki a bombával üzletelt), és az utazásai alapján megállapítást nyert, hogy Onyx most Heidelbergben van. Elküldtem a jelentésemet. Mivel volt egy kis üresjáratom, gondoltam felhívom Blake-ket. Megkerestem Blake aktáját az adatbázisban, majd az ott talált telefonszámon felhívtam. Azt mondta, hogy szívesen segít, csak látogassam meg Londonban. Majd elmegyek hozzá, ha az időm engedi - gondoltam. Üzenetet kaptam Maxtől, hogy Birdsong eltűnt, majd felhívta őt, hogy ne keressük többet, mert nem akar nagyobb bajba kerülni.

Természetesen Max rögzítette a hívást és azt akarta, hogy én analizáljam és derítsem ki, hogy Birdsong hol lehet. Bekapcsoltam a gépem és beléptem a Hanganalizáló programba. Minden található neszt leellenőriztem (repülő hangja, harang, villamos, madár) és arra a következtetésre jutottam, hogy Birdsong Novosibirsk-ben van, Nichalas Suvorov lakásán. Max Foster ellenőrizte és meg is találta Birdsongot. Mivel Birdsong úgysem volt otthon, gondoltam átnézek a lakására. Mikor kiléptem a ház elé egy hang hívott a sikátorba. Az a nő volt, akit Churbanovval is láttam. Egy aktát adott Yuriról, amit hasznos olvasmánynak vélt. Szóval, elmentem Birdsong lakására és az álkulccsal kinyitottam az ajtót. Egy csomó könyvet és képet találtam Montanaról, gondoltam ezt még felhasználhatjuk majd valahogy. Amint beléptem a konyhába, ott volt Lange ügynök. Azt mondta, hogy Max mondta neki, hogy odamegyek. Hisz én nem is mondtam Max-nek, hogy elmegyek megint Birdsonghoz. Lelőttem... szerencsémre, mert ő lőtt volna le engem. Igaza volt Colbynak, senkiben sem bízhatok. Mivel pillanatnyilag már semmi munkám nem volt Moszkvában, elugrottam Londonba, Blake-hez, aki már várt.

Röviden elbeszélgettem vele a Procatról. Szerinte nagyon is aktív a szervezet és egy Mirage nevű egyén irányítja, akit senki sem ismer. Elhozta nekem azt az aktát, amit ő írt a Procatról. Megköszöntem és visszautaztam Moszkvába.

Amint beléptem az irodámba, épp Yuri hívott. Azt mondta sürgősen ugorjak át hozzá. Max is hívott. Megtalálták Birdsongot, de nem akar segíteni. Ajánljanak fel neki egy házat Montanában – mondtam. Majd megpróbálja – mondta. Közben letöltöttem egy új könyvet is az EBMC-ről, a „Croak! goeth the Raven"-t, majd átlapoztam. Gyorsan átnéztem a Blake-től kapott Procat aktát és a Yuriról kapott aktát is, majd átugrottam Yurihoz. Yuri egy aktát adott Onyxról, aki egy ügyletben együtt dolgozott az SVR-rel és a CIA-val. Ekkor Onyxnek US dollárban

fizettek, aminek felírták a számait. Ezek alapján talán meg tudom találni. Az irodámban megint átnéztem az Onyx file-t és a pénzek alapján rájöttem, hogy Onyx a heidelbergi Schlumpen hotelben van. Odamentem.

Onyx nem akart velem együtt dolgozni, de tudtam, hogy a családja az indiai Chamba-ban él, és kilátásba helyeztem, hogy tudatom erről az indiai kormányt. Elmondta, hogy éjfélkor kell találkoznia az embereivel a gyár területén és a kód Black Jack Ász. Körülnéztem a szobájában, hátha találok valamit, majd eljöttem. Este lementem a gyárba. Tudtam, hogy itt nekem kell uralnom a dolgokat, ezért csak fegyverrel teremthetek rendet. Addig nem lőhettem, amíg nem volt nálam a bőrönd. Miután megszereztem Grendelltől a cuccot, a lehető legrövidebb úton távoztam. Maga az elnök gratulált nekem, majd visszamentem Moszkvába.

Rögtön kaptam is egy üzenetet, ami nem volt persze szokatlan. Birdsongot elrabolták. Az asztalomon volt egy olyan kamera, amit Milkovsky is mutatott nekem. Kivettem belőle azt a részt, ami rögzíti a memóriájába a filmet és rákötöttem a számítógépemre. Miután megnéztem a filmet biztos lett, hogy az ismert gengszter Kneecaps rabolta el Birdsongot. Sajnos a helyre, ahova vihette semmi utalás nem volt. (Itt van a játékban az egyetlen olyan rész, amire nem lehet rájönni logikusan. Kneecaps ugyanis egy volt emberünk címére vitte Birdsongot, és arra, hogy ismerték volna egymást semmi sem utal. Szóval meg kell nézni Owen Pearson moszkvai címét a nyilvántartásban, és oda kell küldeni az embereket.) Leadtam a jelentésemet, hogy Kneecaps a Leningradsky prospekt 19 alá vitte Birdsongot. Warhurst azt akarta, hogy én irányítsam a mentőakciót. Elmentem hát Kneecaps címére. Az én feladatom volt, hogy a mentőcsapatot műholdon keresztül irányítsam. A csapat négy emberből állt. Mind a négy ember mást és mást tudott. Birdsongot a második emeleten tartották fogva. Felvittem az embereimet és egy hő szkenneléssel megbizonyosodtam róla, hogy hol vannak emberek. Az is biztos volt, hogy Birdsongot egy hátsó szobába rejtették.

Mikor valószínű lett, hogy hol lehet Birdsong, az első szobába egy gránáttal intéztem el a maffiózókat, majd a hátsó szobába meglepetésszerűen rontottunk be. Hála az emberek szuper kiképzésének, Birdsong egy „karcolás nélkül" megúszta az egész túszdrámát. Az akció után visszamentem az irodámba. Holt küldött két levelet, ezek is Beale kódok voltak és a legutolsó könyv segítségével sikerült is megfejtenem őket. A levélben megadott koordináták szerint kiderült, hogy a CIA-s tégla kontaktja Tunéziában volt. Odamentem.

A helikopter letett, indult volna vissza, de lelőtték. Egyedül maradtam. Ki lőtte le? Hamar választ kaptam, mert Blake-et halottam a rádiómban. Azt mondta, hogy sajnálja, hogy meg kell halnom. Ő nem volt annyira szerencsés mint én. Megöltem az embereit majd vele kerültem szembe, de megbújva várt és el kellett dobnom a fegyveremet. Életemben először volt szerencsém. Mikor le akart lőni, beragadt a fegyvere. Én felkaptam az enyémet és nem teketóriáztam. Felvettem a laptopját és segítséget kértem. Helikopterrel vittek Moszkva felé, a gépen bekapcsoltam a laptopját. Ez sajnos aktiválta az önmegsemmisítő rendszert és 30 mp-em volt arra, hogy letöltsem a PDA-ba amit lehet és aztán kidobjam a laptopot a gépből. Átnéztem azokat az adatokat amiket sikerült letölteni. Egy csomó újságcikk. Megfejtettem őket a legutolsó kóddal. Kiderül, hogy a merénylet már elő van készítve. Az egyik üzenet, ami a CIA-s téglának szólt még nem volt elküldve. Elküldtem a finnországi telefonszámra. Egyenest a vörös térre vittek, ahol meg kellett fékeznem az elnök merénylőjét. Egy dolgot tudtam csak, hogy a merénylő Volpe ügynök körül lesz, mert Blake üzenetei közül kiderült, hogy Volpe le lett fizetve. A PDA-mon láttam, hogy egy lehetséges elektronikus forrás van Volpe körül. Odarohantam és megláttam a szakállas férfit a kamerával. Rögtön lőttem... még időben...

Meg voltak elégedve a munkámmal, de még egy feladatom volt. El kellett mennem a korábban elküldött levélben olvasott koordinátákra, Jalta mellé, találkozni a CIA-s téglával. Odautaztam, Churbanov dácsájába.

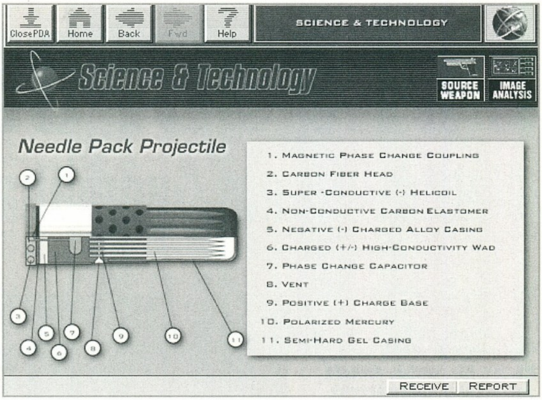
Yuri már várt rám. Berontottunk. Csak Churbanov és a nő volt ott. Yuri elkapta a nőt. Ekkor Warhurst lépett be fegyverrel a kezében. El kellett dobnunk a fegyvereinket. Egy menekvésem lehetett, be kellett mondanom, hogy NEWSFLASH, mert Jamie erre a jelszóra segíteni tudott..."

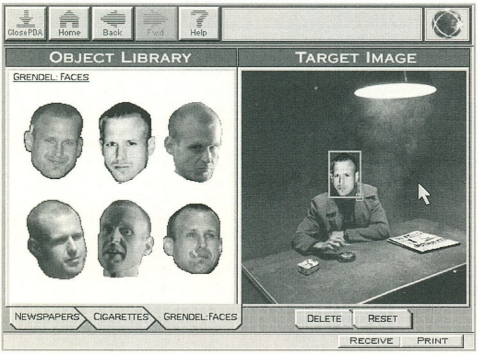
Thorn történetének a végét, hogyan végez a CIA-s téglával természetesen titokban tartom, mert nem olyan nehéz befejezni. Jó tanács, hogy mindent olvassunk el, akkor biztos világos lesz, hogy mit miért tettem, miért NEWSFLASH a kód... Mindig nézzük a PDA-nk Comlinkjében a kérdőjelnél a feladatainkat, mert ha elakadnánk, onnan világos lesz, hogy most éppen mit is várnak el tőlünk.

A SPYCRAFT nem nehéz játék, de a tökéletes kidolgozása és jó hangulata miatt biztos minden kalandjátékost leköt kb. 16-18 órára, mert kb. ennyi idő alatt lehet végigjátszani. Jó hír még az is, hogy nem csak Windows 95 alatt fut, hanem Dos alatt is.

Ügynök, az elnök kéreti....

CIA Field Agent Mr.T.



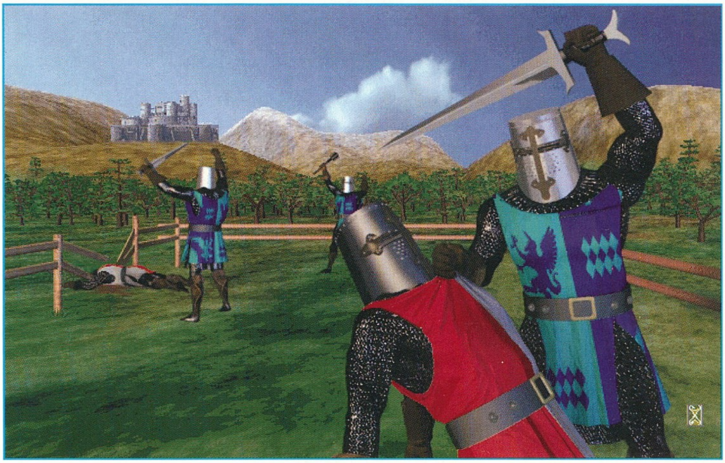


PC GURU
93%
Nagyon izgalmas „Interaktív movie" – kalandjáték

Conqueror

Hódító Vilmos nyomában...

SIERRA
CD, 486DX-33, MS-DOS5.0, 8MB RAM, 25 MB HD, SVGA, MOUSE Ismertebb hangkártyák



A Sierra legújabb játéka visszarepít minket a lovagi korba; azokba az időkbe, amikor a hit, a lojalitás és a hősiesség igazi értékeket képviselt. Egy lovagot fogunk alakítani, átélve harminc legszebb évének minden gondját, gyötrelmét, sikerét; vereséget és győzelmet, kudarcot és sikert, barátságot és szerelmet. Mindez igen nagyon emlékeztet a Defender Of the Crown fedőnéven futott nagysikerű programra, „csupán" a hangulat változott egy csöppet, a mai kor igényeinek megfelelően. Hogy ez mennyiben pozitívum azt természetesen mindenki a saját ízlése szerint fogja megítélni, hiszen olykor, nosztalgikus pillanatokban sokan visszasírjuk „azokat a régi szép időket".

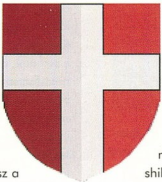
A Conqueror A.D. 1086 cím Hódító Vilmosra utal (William the Conqueror), aki Ördög Róbert, normandiai herceg törvénytelen fia volt. Zabigyerek létére elég sokra vitte, először Normandia hercege, majd Anglia királya (1066-1087) lett. Dicsőséges hódítása után centralizálta a birodalom közigazgatását, kiadta a királyi földek hűbérbirtokait és jogait tartalmazó „Domesday Book"-ot. E neves személyiség még egy tulajdonsága említést érdemel; maximalista módon, mindenkitől hűséget követelt, szigorúan és igazságosan. Halálakor az angol-normann monarchia Európa legnagyobb hatalma volt.

Ám gyűlöljenek, csak féljenek.

A játék célja, hogy a rendelkezésedre álló harminc év alatt elérd a magasztos célt; Te legyél a Király Bajnoka vagy maga a király. A játék megnyerésének két útja szerint eltérő stratégia szerint kell felépítened karrieredet. A Bajnoki címhez meg kell ölnöd a sárkányt, mely mérges leheletével szennyezi a birodalom levegőjét, sőt szisztematikusan pusztítja termőföldjeit is. Rejtekhelyét megtalálni viszont nem kis feladat és a kocsmák vendégköre nem szívesen elegyedik szóba ismeretlen alakokkal. Részt kell venned a lovagi tornákon, növelve dicsőséges neved hírét, s persze tapasztalataidat, míg a kóbor lovagból ismert hős lesz, mely készen áll a legnagyobb próbatételre (nem a házasságra gondoltam). Ha a legmagasabb rangot, s a velejáró királyi koronát tűzted ki célul, akkor aprólékosan meg kell hódítanod a királyságot. A kicsiny hűbérbirtok csupán a kezdet. Hódításaid nyomán újabb és újabb területeket csatolhatsz birodalmadhoz, lassacskán elég erőt gyűjtve a végső támadáshoz, melyet Londonban kell megvívnod őfelsége seregei ellen. Sok sikert!

A Conqueror minden játékos számára lehetőséget nyújt új karakter generálására, de mazsolázhatsz „kész" lovagok közül is. Ez utóbbi esetben megadott értékeket képviselő, jeles férfiak közül választhatsz. Kivételt képez Sir Chaunce Norman, akinek képességpontjai véletlenszerűen generálódnak. Teljesen kezdőknek Sir Spencer Goodman-t tudnám ajánlani, aki

minden képesség tekintetében (erősség, ügyesség, vallásosság, egészség, becsületesség) az ideális lovag megtestesítője, ráadásul az erszényében is jócskán van pénz. Nem mintha ez elegendő lenne, de még mindig ez a legmagasabb összeg. Persze a vérbeli stratégák, akik egy kicsit is vonzódnak a szerepjátékokhoz, saját karaktert fognak generálni. Ennek sajátságos megoldása szerint tizenkét éves korodban kapcsolódsz be életed fontosabb eseményeibe és hat erkölcsi problémahelyzetben kell döntést hoznod. Minden válasz befolyásolja karaktered értékeit és emellett hasznos tárgyakhoz is juttathat, ha úgy hozza a Sors. Ha esetleg nem vagy elégedett a végeredménnyel, a Reroll segítségével kezdheted az egészet újra. Bárhogy is választasz, tizennyolc évesen lovaggá ütnek, kapsz egy kis hűbérbirtokot, s beléphetsz a nagybetűs Élet sűrűjébe!



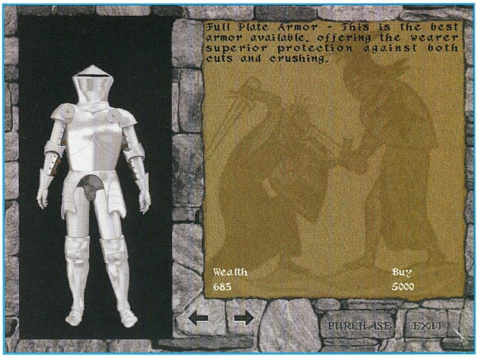
A FALUBAN

Az első hónapban a Te falud kocsmájában telt ház van. A lovagi tornák nyomán vándorló vendégek most éppen itt lebzselnek, s ez jó alkalom, hogy faggasd őket. Minden információra szükség lesz, néhány sört megér a dolog. Persze egyesek még nem túl közlékenyek, de idővel a hírnév meghozza majd a hasznát ezen a téren is. Következzenek a tavernák állandó kuncsaftjai! Elsőként szerepelhet maga a kocsmáros, aki viszont maximum italrendelést vesz fel, beszélgetni nem ér rá. Sir Albert Dinard Cornwall már sokkal inkább közlékenynek mutatkozik. Igaz, nem veti meg a jó sört sem! Tőle apránként megtudhatod a várostrom minden csínját-bínját. Gerard, aki Warwickshire-ből érkezett, a szerelem és házasság, valamint a sárkányölés titkait tárja fel előtted. Frederick nem túl barátságos. Nem is csoda, hiszen ő az oly szép Anna Lisa édesapja. Mellesleg a lány több figyelmet érdemel, mint az apa. Érdemes a sárkányról faggatni egy kicsit, de erről majd később. A kocsma talán legittasabb vendége Ivo, ennek megfelelően felesleges zaklatni, súlyos eset. Aki még hasznodra lehet, az Richard de Lucy. Ő a gazdálkodás minden titkát ismeri, s készségesen el is mond egyet-egyet neked is. No, persze nem egyszerre. Akit esetleg megigézett Nellie bája, adja fel. A csinos felszolgálólány nem áll szóba tapasztalatlan ifjoncokkal.

A falu kovácsműhelyének meglátogatása az első hónapban még feleslegesnek tűnik, de azért be lehet kukkantani, tájékozódásképpen. A kovácsok fegyver és páncélkészlete városról városra változó. Itt vehetsz és adhatsz el fegyvereket, pajzsokat, páncélokat, sisakokat, stb. Mivel az igazán jó felszerelés meglehetősen drága, még odébb lesz hogy egy teljes páncélzatot megengedhess magadnak. Még szerencse, hogy a feleslegessé vált holmijaidat itt eladhatod. A fegyverek pontos leírását megtalálod a kézikönyvben. Persze az árak általában tükrözik az értéket is, az nem kereskedőjáték.

A faluban a Bank szerepét a Moneylender tölti be. Tőle vehetsz fel kölcsönt, melynek értéke maximálisan kétszáz shilling. Mivel ötven százalékos (uzsora)kamattal dolgozik, érdemes megfontolni, igénybe veszed-e szolgáltatását. Aki a betakarítási szezonban megfeledkezik fizetési kötelezettségeiről, az számítson Drogo látogatására...

A templomokban az atyák szeretettel fogadják a lovagokat. Itt kérhetsz áldást a fejedre. Szívesen beszélgetnek a papok veled és adnak jó tanácsokat is, módjával. Jobban megoldódik a nyelvük, ha egy kis adományt kínálsz nekik, ráadásul növeled ezzel a piety értékét is.



A BIRTOKON

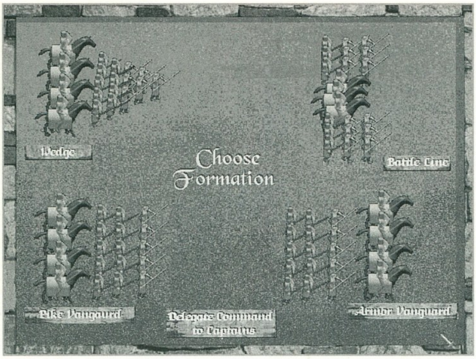
Az ember nem is gondolná, hogy kisbirtokosként mennyi gond szakad a nyakába! A játék mindig tavasszal kezdődik. A tavasz a vetés időszaka, ezért azonnal neki kell látnod a gazdálkodásnak. Amint kiértél a faluból, siess haza (Home, H). A dolgozószobád nem a hősi küzdelmek, hanem a birtok igazgatásának színtere. A könyvek közül pedig válaszd ki a Farmot. Most kell ültetned a gabonát, a babot, a zöldségeket, a gyümölcsöt. Ha ezt elmulasztod, a nép éhezni fog a télen, a populáció pedig rohamosan csökken. Persze csak ősztől, de az éppen elég. Egyszóval csinálj néhány terjedelmes búzatáblát, babültetvényt, gyümölcsöst és zöldséges kertet. Célszerű egy magtárat is építeni (granary), de ez végül is még ráér. Az állattartással kapcsolatos épületek telepítése nincs az év valamelyik szakára korlátozva, bármikor belefoghatsz.

Miután az élelmiszerellátás gondjait megoldottad, lépj be a falu könyvébe. Nagyon fontos, hogy ha lehet azonnal építs egy templomot. Tudom, hogy meglehetősen borsos ára van, de a többi épület ingyenes, majd a bérlők fizetnek érte, tehát megengedheted magadnak. Tedd a középpontba, majd pakold le a szokásos kocsmát, fogadót, kovácsot, kereskedőt, stb. Remekül beválik a hagyományos ősi magyar falu „főutcás" elrendezése. A fennmaradó helyet töltsd be házakkal, az utak

helyét pedig hagyd ki, még ne pazarold rá a pénzedet!

Most jöhet a harmadik könyv (forest). Ha jól gazdálkodtál, maradt pénzed egy ezüst- vagy aranybányára. Ez legalább olyan fontos mint a templom, hiszen akármelyiket is építteted, pénzt termel. Emellett a kezdeti időszakban elég egy fakitermelő telep létesítése. Az őrség (woodward) finanszírozása pedig megóv a tolvajok okozta károktól.

A gazdasági dolgok intézése mellett, ha nem is rögtön az első hónapokban, nekiláthatsz a hadsereged kiállításának. Az ehhez szükséges ablakot az asztalodon álló szobornál érheted el. A kezdeti időszakban ez csupán néhány egység finanszírozását teszi lehetővé. Mivel azonban az első „küldetésed" amúgy is egy kisebb útonálló csapat megsemmisítését írja elő, nem lesz szükséged rögtön brutális seregre. Sőt! (Erről majd később.) Tehát az a lényeg, hogy itt



jelölheted ki hogy az egyes hadtestekben milyen típusú egységek szerepeljenek és hányan. A kiállítható csapatok mennyisége mindig az általad birtokolt területek populációjának függvénye. A csapatok összeállításának aránya már egyéni stratégia kérdése. Néhány vesztett vagy győztes csata után meglesz a válasz. Összesen öt hadtested lehet, mindegyikben maximum hatvan-hatvan egységgel. A távlati célok figyelembevételével hasznos ha tudod, hogy a csapatokat csak akkor bővítheted illetve oszlathatod szét, ha az általad birtokolt területeken állomásoznak. Még valami. Ezen a képernyőn van lehetőséged arra, hogy kémeket küldj ki. Ők majd felderítik az ország legrejtettebb zugait is, kifigyelve az ellenséges csapatok mozgásait.

Ugyan ennek a blokknak a végére került, de nem utolsó dolog a lovagvár megtervezése. A vármodell kijelölésével juthatsz a megfelelő képernyőre. A bal oldali ablakban láthatod a vár elemeinek felsorolását. Ez sokkal komplexebb, mint azt gondolnád. Igaz, erősen emlékeztet a Castles elemeire, de ha valami működik és jó, miért használnának helyette mást?! Ráadásul amit lehet felturbóztak. Rengeteg épületelemnek van többféle (nem csupán egy-két) stílusvariációja. Ezek között a bal gombbal való kiválasztás után, a jobb gombbal válogathatsz. A hagyományos falelemek, tornyok és kapu mellett építtethetsz őrházat, raktárakat, kutakat, istállót, kápolnát is. Ugyanitt kell kijelölnöd a vár „személyzetét" is; őröket, kapitányokat, szolgákat, papot, kőműveseket, stb. Persze az építkezés anyagi vonzatairól és a megfelelő számú munkaerőről is gondolkodnod kell, ami egyrészt a birtokaidon élő populáció nagyságának, másrészt a birtokon kitermelt javak (fa, ércek,...) függvénye.

Az egyéni birodalmad ügyeihez tartozik még a kivetett adó értékének a beállítása, amit öt százalékos léptékkel növelhetsz vagy csökkenthetsz. Az adókból befolyt összeget a betakarítás napján, július 1-én kapod meg. Természetesen a feletted álló hűbérúr leveszi belőle a maga százalékát, amíg életben van... Az adó finom beállításával nem hiszem hogy lesz gond. Kis hazánkban mindannyian elég érzékenyen reagálunk az ezzel kapcsolatos visszajelzésekre.

A BIRODALOM

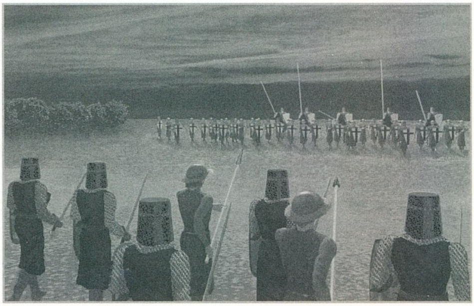
Miután mindent rendbe tettél a birtokkal kapcsolatban, lépj ki a nagyvilágba. A térképablakban (jobbra, fent) láthatod a szigetország kicsinyített térképét. Mivel hónapról hónapra máshol rendezik a lovagi tornákat, a kis térképen jelölt kék zászló segítségével könnyebben megleled majd a megmérettetés színhelyét. A Te karaktered egyébként az a kis kék figura, az ellenségé pedig a piros.

A bal oldali nagy ablakban látható az évszakonként változó táj, melynek nyugalmát olykor egy vándormadár vagy viharfelhő, esetleg maga a sárkány zavarja meg. Itt jelölheted ki saját úti célodat, illetve csapattesteid mozgását. Betérhetsz más falvakba, városokba. Seregeiddel azonban csak akkor közelíts mások birtokai felé, ha valóban támadni akarsz. A terepen való haladás igencsak meglassíthatja az egységek mozgását, főleg ha folyón vagy hegyeken kell átkelni. Ezért érdemesebb az utakat használni, ahol sokkal gyorsabban haladhatsz előre. Ennek viszont megvan az a hátránya, hogy magadnak kell jelölgetni az útszakaszokat. Mondjuk ezt kihagyhatták volna az életünkből a készítők. Bárhová is mozgatod a kurzort, a jobb oldali ablakban megjelenik minden tudnivaló az adott területről. A kószálások során több faluba ellátogathatsz, de hacsak nem vet fel a pénz, nem érdemes csak úgy kódorogni. Egyedül a fegyverzet miatt lesz rá szükség és persze hódításkor. Mivel a legtöbb lovagi tornát úgyis be kell iktatnod, ott egyből vásárolhatsz is, ha telik rá.

LOVAGI TORNÁK

A lovagi tornákat a birodalom bármelyik várában megrendezhetik. Minden hó elején értesítést kapsz róla, hova mehetsz küzdeni. Sokszor azonban nem érdemes elindulni, mert előfordulhat, hogy hó végéig

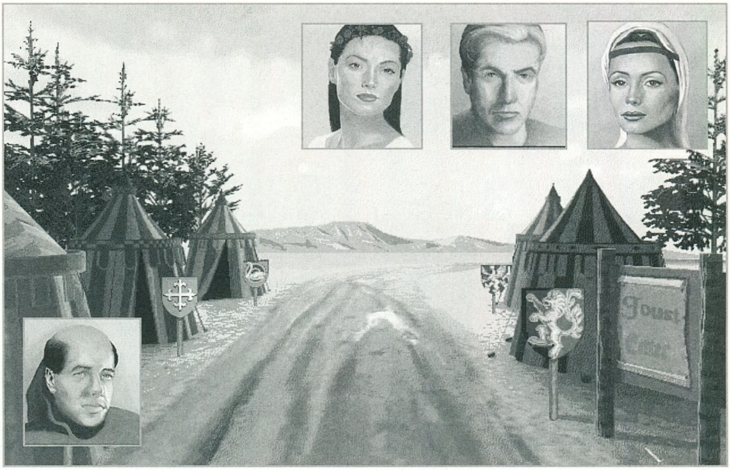
... inkább a halál, mint a futás szégyene!



nem érsz oda. A lovagi torna falujának kocsmájában mindig megtalálod a jól ismert törzsvendégeket.

Miután kicsevegted magad, látogasd meg a hölgyeket. Sok hasznos információt szerezhetsz tőlük, de vigyázz, be ne hálózzanak! Egyes hölgyek csak gazdagabb és nevesebb lovagokkal állnak szóba, míg mások készségesen állnak rendelkezésedre. Szíved választottjának színét viselheted a lovagi tornán. Aki nagyon igyekszik, előbb-utóbb meg is házasodhat.

A lovagok megmérettetésének két típusa van. Az egyik a hagyományos párviadal, amikor egy dárdával a kezedben, lóháton rontasz ellenfelednek. Aki a nyeregből kiüti ellenfelét, az nyer. Hogy kit hívsz ki, a Te dolgod, van választék. A lovagok ügyességének és erejének függvényében változik a párviadal tétje is.



A másik próbatételnél az ún. küzdőarénában, egy kisebb csapat élén kell kiállnod egy másik lovaggal és csapataival. Ez egy doom-szerű stílusban megoldott akciórészt jelent, ahol a parancsok aktiválásával irányíthatod lovagjaidat és persze magad is küzdhetsz. Bár általában eleinte hasznosabb a háttérben meghúzódni (legalábbis annak, aki élni akar). A Fallow (F) parancsra embereid követnek téged, hacsak nem ütköznek akadályba vagy nem ölik meg őket. Ha megvan az ellenség, mehet az Attack (A)! A kezdők és gyenge páncélzatúak ilyenkor húzódjanak hátra, mert könnyen elvérezhetnek. Amint az egyik fél illetve annak vezetője megpusztult, a csatának vége. Ennyi.

Mindkét lovagi próbát gyakorolhatod rogyásig, ha a játék elején a zászlóval a Practice-t választod. Csak ajánlani tudom a rendületlen gyakorlást. Igaz a szalmabáb nem ugyanaz mint a szembevágtató lovag, mégis nagy öröm ha végre leveri az ember. Az aréna-küzdelem a könnyebb eset.

CSATAMEZŐ

Amikor végre felállítottál egy nagyobb, ütőképes hadtestet, eljött az ideje a támadásnak. Ehhez egyszerűen klikkelj a kiszemelt ellenséges hadtestre, majd a kérdésre felelj igennel. Ha a hadtestek találkoznak, kezdődhet a csata. Elsőként az alakzatot kell megválasztani. Úgy gondolom a megjelenített formátumok magukért beszélnek. A helyes alakzat megválasztása tapasztalat kérdése. Ha ismered az ellenséget, nem lesz gond. Nem mindent eldöntő kérdés, a csata mezőn pontosan beállíthatod melyik egység, melyikre támadjon. Ehhez nem is kell más, mint a bal és jobb mouse gomb használata. A lustábbak használhatják az auto mód opciót is. Egyes esetekben érdemes elszaladni és újra támadni, mert a sebzett hadtestek ilyenkor felgyógyulnak.

Akkor körülbelül ennyi lenne. Amint telik-múlik az idő, optimális esetben egyre nevesebb, ügyesebb, híresebb és gazdagabb leszel. Nem érdemes elkapkodni a dolgokat, végül is van harminc éved. Előbb vagy utóbb azonban eljön az idő, hogy nekilláss komolyabb feladatoknak. Hogy sárkányt ölsz vagy inkább a királyodat, rajtad áll.

TIPPEK

Mielőtt bármibe is belefognál: gyakorolj! Játék előtt, sőt helyett. Egészen addig míg profi nem leszel. A csata és az ostrom még nem is olyan vészes, de a lovagi torna nagy gondokat tud okozni. Ezt feltétlenül profin kell csinálni, ha előre akarsz jutni!

Soha ne felejtsd el, hogy nem csak neked vannak hódító törekvéseid, más is kaphat vérszemet. Ne hagyd őrizetlenül területedet!

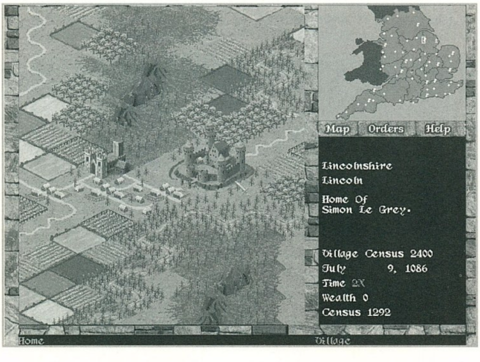
A kastélyostromra öltsd fel legjobb páncélodat, s ha lehet szerezz be egy jófajta nyílpuskát. Ne feledd, a vár ura mindig a legerősebb!

Vigyázz Wendessával!

A Conqueror A.D. 1086 régi hiányt tölt be a játékok piacán. A kaland, a stratégia és az akció olyan sajátos, jól eltalált keveréke, mely tökéletesen alkalmas arra, hogy hónapokra lekössön bárkit, aki csak egy kicsit is kedveli a stílust és ráér aprólékosan foglalkozni mindennel. A gyors sikerre vágyók is hamar elégedettek lesznek vele, már az első győztes csata vagy lovagi torna meghozza jutalmát, nem is szólva a sikerélményről. Bátran ajánlom mindenkinek!

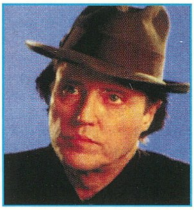
Lily

Fortem posce animum mortis terrore carentem.
(Hősi szívért könyörögj, mely nem fél semmi haláltól.)

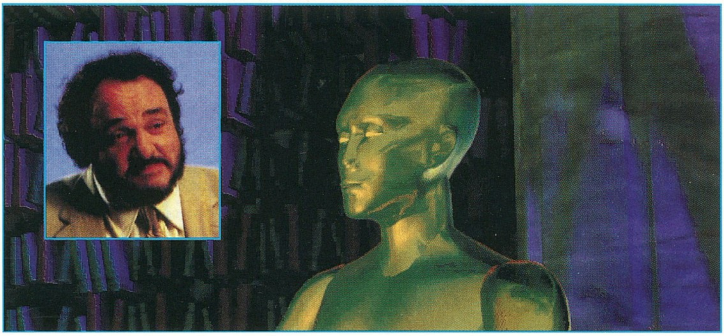


PC GURU
92%
Középkori lovagkaland, stratégiával fűszerezve.

Ripper
Jack barátunk visszatért...



GAMETEK
TAKE2
CD, 486DX2-66, MS-DOS5.0, VGA, 8MB RAM, 10MB HD, MOUSE
CreativLabs, GUS, GMIDI, MediaVision



Ki ne hallott volna a legendás Hasfelmetsző Jack-ről, a századforduló Angliájának első számú sorozatgyilkosáról? Sokan próbálták már utolérni – sőt, túlszárnyalni – Jack-et, és habár ez az áldozatok számát és a brutalitás mértékét tekintve jó pár beteg elmének sikerült is, a köztudat számára az eltelt lassan egy évszázad ellenére is ő maradt „A" sorozatgyilkos. Jack-nek különleges stílusa volt (már amennyiben ezt lehet stílusnak nevezni), és ami talán a legfontosabb – soha sem kapták el...!

Ezúttal nem a ködös London utcáin kell a titokzatos gyilkos nyomát kutatnunk, a helyszín ugyanis New York 2046-ban, ahol mi alakítjuk Jake Quinlan-t, a Virtual Herald első számú bűnügyi tudósítóját. A körítés egy picit a „Bladerunner"-t, vagy hogy még közelebbi példát említsek, a „Johnny Mnemonic"-ot idézi. A történet kezdetén a magát „Hasfelmetszőnek" tituláló újdonsült gyilkos immáron a harmadik áldozatánál tart, és – akárcsak Jack 1913-ban – a tett elkövetését követően mindig küld egy apró üzenetet az általa kiválasztott újságírónak (aki jelen esetben Jake Quinlan...). A helyzet komolyságát csak fokozza, hogy Ripper barátunk éppen szépséges asszisztensünket, Catherine-t szúrta ki következő áldozatának, úgyhogy nincs túl sok vesztegetni való időnk, ha barátnőnket élve szeretnénk viszontlátni!

Egy mondatban tömören összefoglalva a „Ripper" a Myst, a Gabriel Knight 2, a 7th Guest és kis részben a Neuromancer keveréke. Myst, mivel a hátterek ezúttal is mind „trace-eltek", Gabriel Knight 2, mivel a kalandrész bemutatásához FMV-t (Full Motion Video) használ, 7th Guest, mivel rengeteg igen húzós „puzzle"-t kell megfejtenünk a továbbjutáshoz, és végül Neuromancer, mivel a Cyberspace itt is alapvető életterünk.

Az előbb felvázolt sorrend kedvéért elsőnek a trace-elt háttereket fogom boncolgatni, bár őszintén szólva nem igazán van rajtuk mit boncolgatni. Egyszerűen iszonyú jól néznek ki, már persze annak, aki szereti az ilyet. Én személy szerint eddig nem különösebben rajongtam a „Ray-Trace"-elt világokért, de meg kell hagyni, hogy a „Ripper"-hez készített helyszínek nagyon rendben voltak. Egy két kivételtől eltekintve mindig úgy éreztem, mintha egy valódi bútorokkal és tárgyakkal berendezett helyiségben mozognék, s nem pedig egy számítógép által generált környezetben. Az egész sokkal „élettelibb" volt más hasonló játékokhoz viszonyítva, úgyhogy azt kell hogy mondjam, kellemesen csalódtam ebben a stílusban. Persze azért még így sem tökéletes minden, hiszen a látvány – valamint az egyszerűség – kedvéért a mozgásunk még mindig adott „pályákra" korlátozott (ami rendkívül zavaró tud lenni, amikor esetleg képtelenek vagyunk valamihez közvetlenül odajutni). Egy másik apró kellemetlenség, hogy az animációkat nem lehet elnyomni, így aztán mindig meg kell várni, amíg például barátunk három kört leírva átsétál a szobán.

Az előbb már említettem, hogy a program a sztori, valamint a beszélgetések bemutatására FMV-t használ. Ez a többnyire visszatetszést kiváltó három betűs rövidítés az esetek nagy részében valóban nem sok bíztatót jelent egy játék minőségére nézve, profi kezekben azonban minden ellentétes értelmű vélemény ellenére is igen hatásos eszköz lehet a tökéletes hangulat elérésére (gondoljunk csak a Wing Commander 4-re vagy a Gabriel Knight 2-re...). A „Ripper" esetében sem lehet okunk panaszra, és ez a remek technikai megvalósítás mellett nem kis mértékben az igen gondosan összeválogatott szereplőgárdának is köszönhető. Hogy csak néhány kiugróan nagy nevet említsek, a stáb tagjai között van például Christopher Walken (Pulp Fiction, The Living Daylights), Burgess Meredith és Karen Allen „Az elveszett Frigyláda fosztogatói"-ból, valamint John Rhys-

Davis, azaz Paladin a Wing Commander sorozatból.

A normál kalandjáték elemeken kívül a fejlesztők jó pár 7th Guest-szerű „puzzle"-t is beleépítettek a játékba. Aki szereti az ilyen jellegű fejtörőket (én nem tartozom ebbe a csoportba) az biztosan nagyon fogja őket értékelni, mivel meglehetősen nehezek és elvontak is egyben. A Cyberspace külsőre és belsőre egyaránt igen jól eltalált, egyedül az

akciórészeket lehetett volna kihagyni az egészből (mindenféle őrző-védő programokat kell lelövöldözni a kurzor segítségével). A legtöbb site-ra természetesen csak a megfelelő kulcsszó ismeretével lehet bejutni, és ezt a kulcsszót sokszor csak igen elvonatkoztatott formában lehet megtalálni. (Ehhez, valamint néhány nehezebbnek ítélt fejtörő kibogozásához próbáltam segítséget nyújtani a következő pár hasábban.)

• A kristálydarabok elhelyezése a Catherine apartmanjában lévő táblán:
1. oszlop, 2. sor, 2. oszlop, 5. sor, 3. oszlop, 1. sor, 4. oszlop, 3. és 6. sor 5. oszlop, 8. sor, 6. oszlop, 4. sor, 7. oszlop, 7. sor, 8. oszlop, 3. sor, 9. oszlop, 5. és 7. sor

• A „Ripper" könyv azonosítószáma a Cyberspace-könyvtárban: HC2021R

• A Wofford házban lévő órák beállítása balról jobbra: 9:35, 8:35, 14:35

• A Wofford házban lévő pénztárgépbe bedobálandó pénzérmék sorrendje: ..., ..., negyed dolláros, ...

• Falconetti Circus site-jának password-je a Cyberspace-ben: CIRCUS MAXIMUS

• Catherine feljegyzéseit dekódoló password (Police Station): Scorpio

• A „Book Safe" zárkombinációja: 155362

• Bulletin Board puzzle: Első lépésként össze kell gyűjteni azokat a képeket, melyeknek az utolsó sorában van egy szám, majd ezeket a következő sorrendbe kell elhelyezni: 4, 50, 14, 42, 86

• Web Runner's Loft ajtónyitó kombináció: 450144286

• Az áramkör „feltámasztása" a halottasházban (Stephanie Jordan meggyilkolása után): A Soap's Smoke Shop-ban fellelhető Popular Cybertronics magazin alapján minden chiphez rendeljünk egy betűt (a bal felső sarokból kiindulva). Ennek megfelelően a chipek végső pozíciója:
A: 3. sor, 1. oszlop, B: 5. sor, 1. oszlop, C: 5. sor, 2. oszlop, D: 1. sor, 2. oszlop, E: 2. sor, 1. oszlop, F: 2. sor, 5. oszlop, G: 3. sor, 3. oszlop, H: 2. sor, 2. oszlop, I: 4. sor, 1. oszlop, J: 3. sor, 2. oszlop, K: 1. sor, 1. oszlop, L: 4. sor, 2. oszlop, M: 2. sor, 3. oszlop, N: 3. sor, 5. oszlop O: 3. sor, 4. oszlop, P: 2. sor, 4. oszlop

• Wofford Well – Weapons Well: Pegasus, Orestes, Odysseus

• Pan Financial Bank kombináció: 185621

• Magnotta lakásának kombinációja: 226481

• Berman Well – Concentration Puzzle:1. sor, 1. oszlop, 3. sor, 1. oszlop, 4. sor, 3. oszlop

Mindent összevetve a „Ripper" egy igen színvonalas, élvezetes és látványos (kellőképpen ijesztő) játék remek sztorival, habár szívem szerint ebben a kategóriában én még mindig maradok a Gabriel Knight 2-nél. A filmrészleteket és animációkat megfelelő gépen (Pentium, 4x-es CD) akár teljes képernyőn is tökéletes minőségben játssza le a program, 2x-es CD-n lassabb processzorral azonban még gyengébb felbontásban se várjunk folyamatos mozgást. A másik komoly negatívum, hogy a program persze semmit sem ír ki a képernyőre, és magunk között legyen szólva, a GK2 nyelvezete kismiska ehhez képest...

A zene és a hangeffektek mindenesetre igen jók, különösen a Cyberspace-ben, ahol kis túlzással még Jean Michel Jarre-nak is lenne mit tanulnia (na jó, ez azért így ebben a formában nem teljesen igaz...) Szerény véleményem szerint a fejtörők egy icipicit nehezek még „easy" fokozaton is (mert kérem itt ilyen is van ám...), de az sem kizárt, hogy csak én éreztem így. Egy szó mint száz, a „Ripper" 6CD-je kellő mennyiségű izgalmat tartogat minden vállalkozó kedvű nyomozónak, csak aztán ne felejtsük el égve hagyni a lámpát, mielőtt elkezdünk játszani!

Del

További segítség, már akinek kell a cheat rovatban olvasható.

KI IS VOLT JACK VALÓJÁBAN?

A „Hasfelmetsző Jack" gyánúsítottak listája hosszú és rendkívül változatos olvasmány lehetett a korabeli szemlélőnek, figyelembe véve hogy az ominózus listán olyan nevek is szerepeltek, mint például Viktória királynő unokája, vagy az impresszionista festő Walter Sicker. Jack pontos kilétét mindmáig homály fedi, ugyanakkor egyre valószínűbbnek látszik az a feltételezés, miszerint a sorozatgyilkos valójában egy amerikai sebész, név szerint bizonyos Francis Tumblety volt.

Egy nemrégiben előkerült levél okfejtése alapján – melyet még 1913-ban írt a Scottland Yard akkori főfelügyelője – kiderült, hogy Tumblety gyűlölte a nőket (miután rájött, hogy felesége „részmunkaidőben" örömlányként tevékenykedik...). Szabadidejében különböző emberi testrészeket preparálgatott, így például egészen szép gyűjteménye volt „befőttes-üvegben" tartott női méhekből. A házvezetőnője jelentette fel a rendőrségen, mikor közvetlenül az ötödik – és egyben utolsó – gyilkosság után friss vért talált az egyik ingén. A Scottland Yard-on természetesen kihallgatták, de megfelelő terhelő bizonyíték hiányában szabadon engedték. Dr. Tumblety kihasználta a kínálkozó lehetőséget, és az első hajóval Amerikába távozott. Ettől a ponttól kezdve csak azt lehet róla tudni, hogy valahol Közép-Amerikában telepedett le. Nem sokkal később Nikaraguában furcsa gyilkosságsorozat kezdődött el: valaki egy késsel darabokra szaggatta női áldozatait...

PC GURU

83%

Remek történet, fantasztikus látvány, nehéz fejtörők..., de azért volt már jobb is.

Abuse

Egy fiatal csapat színrelép...

CRACK DOT COM
CD, 486DX-66, MS-DOS 5.0, VGA, 4MB RAM, 15MB HD, MOUSE
Ismertebb hangkártyák

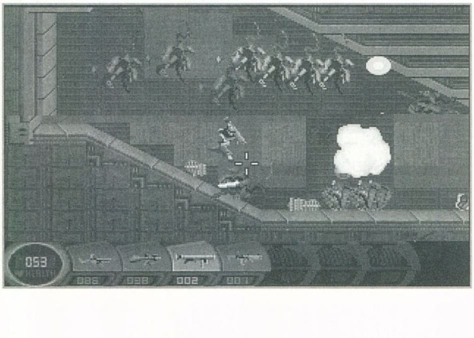
VALAHOL A FÖLD EGY ELDUGOTT SARKÁBAN....

2009. július 3. de. 10.00
Feljegyzés száma 1009
Alan Blake professzor

Az 58-as számú titkos katonai kutatóbázis hármas kutatórészlegének vezetését a mai nappal átvettem. Megkezdtem az új megbízás szerinti kutatásokat. A kitűzött cél egy olyan biológiai vagy vegyi anyag kifejlesztése, amely az embernél jelentősen megnöveli az agressziós szintet. A kész formulát valószínűsíthetően jó eredményekkel lehet majd bevetni fegyveres konfliktusok esetén...

2009. szeptember 26. du. 16.15
Feljegyzés száma 1214
Alan Blake professzor

... A kutatások igen előrehaladott állapotban vannak. A két napja izolált gén-formula a kísérleti személyeken nem várt hatást ért el. A fertőzött egyedek teljes fizikai átalakuláson mentek át néhány óra leforgása alatt. A végeredmény iszonyatos és egyben megdöbbentő. Mint amikor a hernyóból kibújik a lepke – csak itt pont fordítva. Az emberi test átalakul valami iszonyatosan torz és groteszk szörnyeteggé. Emellé párosul egy olyan szintű vérszomjasság, melyet még semmilyen élőlénynél sem észleltem kutatásaim során. A kísérleti egyedeket el kellett különítenünk egymástól. A formulát Abuse névre kereszteltük el...



2009. szeptember 30. du. 13.35
Feljegyzés száma 1228
Alan Blake professzor

... A vizsgált személyek közül az egyik – név szerint Nick Vrenna – teljeséggel immunisnak mutatkozott a formulával szemben. Érdekes dolog... A többi kísérleti egyénnél iszonyatos agresszióhullámokat tapasztaltunk az elmúlt néhány órában. Félelmetes... A kísérleti egyedeket a néhány napos megfigyelés után a biztonság érdekében holnap elpusztítjuk. Az Abuse valószínűleg nem fogja beváltani a hozzá fűzött reményeket...

2009. október 02. du. 23.10
Feljegyzés száma 1234
Alan Blake professzor

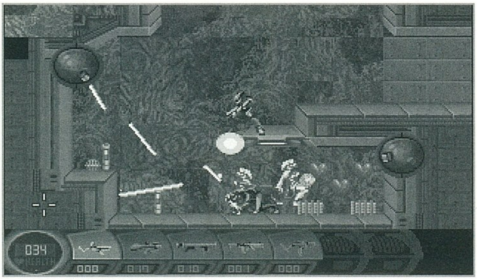
... Szörnyű dolgok történtek... Lehet, hogy ez az utolsó feljegyzésem... A foglyok fellázadtak. A hármas labor hűtőkamrája megsérült, az Abuse bármelyik pillanatba szétterjedhet az egész bázis légterében.... Már én is érzek valami furcsát magamon....a kezem....ez már a vég....iszonyat....

„A" JÁTÉK

Régen jelent meg már egy amolyan igazán nagy durranás játékprogram a piacon. A nagy durranás alatt egy tényleg új ötleteket felsorakoztató, nem szokványos játékot értek, olyat, amelyik megfogja az embert. Példának okáért szerény véleményem szerint az Abuse egy ilyen játék. Frankó akciójáték, sok logikai elemmel tűzdelve, és mindez

dícséretesen minimális sallanggal körítve. Ez az a dolog, amikor a „W.Y.S.W.Y.G." esete forog fenn, vagyis azt kapsz amit látsz a dobozon. Nincs átcseszés, nincs multimédia-istennyila. Érdekes módon akad olyan kiadó, amelyiknek van pofája kiadni egy CD-s játékot úgy, hogy a játékhoz nincs egyetlen másodpercnyi gigaszuper SGI gépen renderelt animáció sem. Hát a pofám leszakad! Nem is tudom, hogy miként képzeli ezt az Origin.

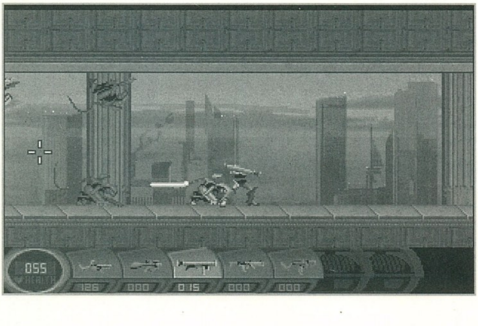
Félretéve a dolgot a játékhoz tényleg nem mellékelnek egyetlen attoparszeknyi animot sem, ellenben van a CD-n egy kb. 3 db HD-s lemezre felférő 19 pályás mászkaticsung-játék, amibe mellékesen egy full játékeditort is beépítettek. Hát nem semmi. A játékot egyébként egy ifjonc csapat tagjai készítették, akik mégifjoncabb korukban egészen mással foglalkoztak. Erre a nevük is utal (a „dot" ugyebár pontot jelent). Szóval a nagy cégek elkezdték felismerni és felkarolni ezeket a csapatokat – akik felejtve múltjukat most már legális úton fordítják pénzkeresetre számítástechnikai ismereteiket. Ez nem rossz, hiszen egy jó programhoz nincs feltétlenül szükség dollármilliókra (negatív példa a Wing Commander 4 – szintén Origin, ami azért jó progi, de jó sokba is került), megfelel egy jó ötlet is. A jó ötlet megvalósítása már csak dollárezrek kérdése, ebből mindössze csak kaját meg piát kell venni a programozóknak és grafikusoknak, egyébként nem tudnak dolgozni. A másik mostanában divatos dolog, hogy lehetőleg minél több CD-t töltsön meg a játék, lehetőleg sok-sok movie-val, meg híres színészekkel. Hát ez is egy megoldás, de engem nem vonz túlságosan eme stílus, arról nem is beszélve, hogy a legtöbb ilyen programhoz elég drága konfiguráció szükségeltetik.



A PROGRAMOZÓ NEM ISTEN...

... de ha egy kicsit jobban odafigyel, akkor máris elég egy gyengébb gép is a program futtatásához. Ezzel kapcsolatban megemlíteném, hogy poénból elvittem az Abuse-t a barátnőmhöz Hópihéhez, és felraktam a 386-osára. Namost a program szó nélkül elindult a 4 MB RAM-on, a 40 megás 386-os prockóval. Sőt! Ha a programozók nem tették volna bele azt a frányа fény ki-be kapcsolgatást, akkor szinte tökéletesen játszható lenne. A megoldás egyébként egyszerű – editor módban kell elindítani a játékot (abuse -edit), és ott ki lehet kapcsolni a shade-elést az egyik menüben. S lám, máris van egy tök jó játék, ami egy abszolút szürke mezei, low end gépen is tök jól fut. Valaki mutasson má' nekem még egy ilyen 96-os játékot! Na jó, a játékot elnézve igazából semmi sem indokolja a bikább gép szükségességét, de hát ez van.

Félretéve e dolgot, az Abuse tényleg jópofa game. Az editor kissé nehézkes, de aki szerkesztett már Doom pályát, annak ez nem okozhat nehézséget. A legproblémásabb rész az, hogy az új pálya szerkesztésénél tököres képet kapunk, amit nekünk kell felfilleznünk háttérrel, meg miegyébbel. A különféle objektunokra, ajtókra, a Doom-hoz hasonlóan tudunk hivatkozni: példa – ha hősünkkel átmegyünk egy ponton, akkor a másik szobában kinyílik a plafon, és előröfög 4 rakétás és 6 gránátos monster. Vagy. Ha egy tárgyat felveszünk egy X helyről, akkor leszakad alattunk a padló, és egy tucat mutáns között landolunk. Szóval tipikus Doom-style, már ami az ellenfeleket illeti.



ROCK & ROLL...

Nézzük magát a játékot. A bevezetőből remélem kiderült minden és gondolom tiszta a dolog. Már ami Nick Vrenna-t illeti. Ezek vagyunk mi. A bázist elárasztották a mutánshordák, az Abuse nem kegyelmezett sem fogolynak, sem fogvatartónak. Ha a szer kijut a bázis csatornarendszerén keresztül a külső vízrendszerbe, akkor a következményekre még gondolni sem szabad. Nincs más hátra, mint előre. A központi vezérlőterem a bázis legalsó szintjén van, oda kell eljutnunk. Ott aztán lezárhatjuk a csannelt, és máris meg van mentve a világ. Na nyomulás! Hősünket a kurzornyilakkal irányíthatjuk (vagy joy-jal), az egérrel pedig a célkeresztet mozgathatjuk. A bal gombbal lőhetünk, a jobb gombbal pedig az extra dolgokat tudjuk aktiválni. A demo-ban levő fegyverválasztási lehetőséget – jobb gomb a fegyver képén alul – sajnos kivették a végleges változatból, ezt a szerepet a számbillentyűkre és a Ctrl gombra osztották. A számbillentyűk közvetlenül, a Ctrl léptetve választ fegyvert. A SAVE lehetőség magán a pályán jelenik meg falikonzol formájában, mivel csak akkor tudunk menteni, amikor a gép erre lehetőséget biztosít. A különféle fegyverek hatását érdemes kipróbálni az editorban, ugyanis nem mindig a jobboldalibb fegyver a legjobb.

Szerény személyem korántsem etalonnak számító véleménye szerint a legjobb fegyver a négyes számú lángszóró, amit leginkább tömeges pusztítás esedékessége idején érdemes bevetni. Really cool! Persze a többi fegyver is kellemes irtást tesz lehetővé – de figyelem! Unlimited lőszer csak a legelső laser-hez van.

DITMECCS A'LA ABUSE

A legfontosabb dolgot majnem kihagytam. Természetesen a játékban van több player-es üzemmód, hálózati támogatással, meg miegyébbel. A cikk születéséig sajnos nem állt módomban eme remek funkciót kipróbálni, de egészen biztos vagyok benne, hogy majnem olyan szórakoztató dolog, mint egy remek dúmparti. Kisdobos becsszó (Brazil után szabadon), hogy ki lesz próbálva.

A cikk végén még egyszer megemlíteném, hogy nem feltétlenül szükséges egy jó játékhoz atomerőmű, csak programozni kell tudni! És a legszebb az, hogy ma még van programozócsapat, aki ezt vallja magáról, sőt! Szerintem még büszke is rá!

SAKMAN

AZ EDITOR-RÓL

A pályaeditorról még egy szó. A programhoz külön jár egy füzet, ami csak a pályaeditorral foglalkozik (vastagabb, mint a gépkönyv). Namost ennek a füzetnek a hátsó borítóján egy felhívás látható. Ifjú Abuse pálya tervezők! Itt a lehetőség a kiugrásra, a beküldött pályamunkák közül a legjobb 15-öt díjazzák (ezer dolcsival!!), valamint egy megjelenő Abuse küldetéslemezre is felkerülnek. Tehát érdemes próbálkozni.

PC GURU

88%

Ötletesen kivitelezett, nem túl komplikált, eredeti ötleteken alapszik – de igazi kihívást jelent.

Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket május 25-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.

A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

CD ARCHIVÁLÁS

Nagy Zsolt
1221. Budapest
Mária Terézia u. 25.
Tel.: 226-0009

10 %

– CD archiváláskor

– A bónnal együtt iratott 1 db CD lemezre.

RILLA EC.

Elektronikai Fejlesztő, Gyártásszervező és Kereskedelmi Iroda

1067 Budapest
Vörösmarty u. 58/a
Tel.: / Fax.: 163-2458

1000 Ft kedvezmény klubtagsági vásárlásakor vagy 10% kedvezmény bizományi CD-ROM lemez vásárlásakor.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

CD-ROM galaxis

Budapest,
VI. Teréz krt. 39.
Tel.: 111-6461
131-7751

5 %

– Minden CD árából

Egy CD vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PIXEL MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 118-1595
266-6059
Fax: 118-6651

– Gravis Analog Pro joystick 5.200,- Ft+ÁFA

Egy joystick vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD

Újlaki üzletház
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122

10%

– Minden tagsági vásárlásakor az árából

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ECOBIT
Mérnöki Gazdasági Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361

5 %

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VR STUDIO

1056 Budapest,
Irányi u. 5. I. 2.
Tel.: 137-1160

500 Ft

– VRC tagsági kártya vásárlásakor

Egy tagsági vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC CD
Club KoBaK

1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax: 136-2483

300 Ft

– Tagsági vagy CD-ROM vásárlása esetén.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ROM

Budapest, VI. ker.
Teréz krt. 21.
Tel./Fax: 269-0232
132 mellék

5%

– Az összes általunk forgalmazott CD-re.

Egy CD vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

MIKROPO COMPUTER
Genoa Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

5%

– Minden GENOA termékre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

AXICO Informatikai Kft.

1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax: 142-3255
268-0330

– AMM 1570 SCSI AudioMACHINE 15% kedvezmény
– MIRO hangkártyákra 10% kedvezmény

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ComputerBooks

1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 1751-564
Fax: 1753-591

10%

– Számítástechnikai szakkönyvek a Computer Books kiadásában a PC GURU olvasóinak.

Egy könyv vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIROG 2000 KFT

1073 Budapest,
Erzsébet krt. 44-46
Tel.: 117-8195

10%

– CD archiváláskor

– A bónnal együtt iratott 1 db CD lemezre.

Nagy Zsolt
1221 Budapest,
Mária Terézia u. 25.
Tel.: 226-0009
06-20 247-644

– 1900 Ft helyett 1800 Ft a CD archiválás.

Egy CD archiválásánál csak 1 kupon váltható be!

WIN COMPUTER
WIN
1067 Budapest Szondi u. 19. ☎ 153-4304 fax:117-2834
Sound Vision & Advance
passzív és aktív hangfalak
2x4 Watt
2x25 Watt
Beépített saját táp
Bass reflex
25 watts
4 watts
Sound Vision 16 Gold
16 bit stereo 4-48kHz
Soundblaster, Soundblaster Pro, MPCII
MPU-401 MIDI
WINDOWS 95 kompatibilis
multi CD vezérlő
10db multimédia szoftver
ADPCM és ESPCM tömörítési technika
32 GOLD PnP
Sound Vision
32 Gold PnP
3D Sourround Sound
Wave Table (beépített)
Windows 95 Plug 'n Play
IDE CD vezérlő
Soundblaster Pro II, MPU-401
Beépített 6V-9V erősítő végfok
SZENZÁCIÓS ÁRAK!

Ettől eldőlsz!
Mert duplán jól jársz!
Ha megeszel egy menüt:
vehetsz egy olimpiai baseball sapkát
vagy egy pólót
369 Ft-ért.
Ez már önmagában nyerő! Siess, mert a pólók, sapkák elfogyhatnak! A pólóval, sapkával könnyebben csinálhatsz olyan fotót, amivel nyerhetsz a McDonald's és a Kodak nyári akciójában. Erről részletes információt a McDonald's-ban a szórólapokon találsz. A mi külön ajándékunk egy kiadós vacsora tőlünk-nektek a McDonald's-ban!
Kodak
A magyar olimpiai csapat
Aranyfokozatú támogatója
Ha bármilyen szendvicset és burgonyát vásárolsz bármely McDonald's étteremben, meghívunk egy kis üdítőre, és vásárolhatsz egy McDonald's-olimpiai pólót vagz baseball sapkát ezen kupon felmutatása esetén.
Ez az ajánlat 1996 június 15-ig érvényes.
AHOL JÓ LENNI, AHOL JÓ LENNI
DDB

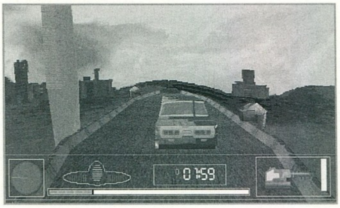
ZONE RAIDERS
VIRGIN

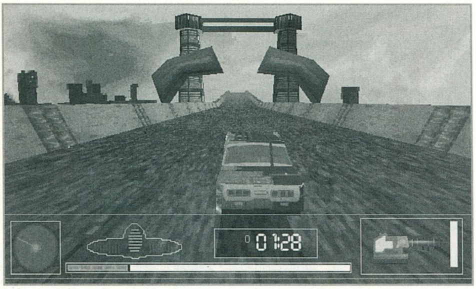
Autó, autó, autó...

Sokáig hiány volt az autós programokban. A Ridge Racer játéktermi megjelenése és óriási sikere egyértelművé tette, hogy hamarosan autós programok hada fogja elárasztani a játéktermeket és a PC tulajdonosokat. Jobb-rosszabb programok készültek azok részére, akik a számítógéppel akarnak autókázni.

A nukleáris háború után a föld 75%-a elpusztult és anarchia uralkodott. A néhány túlélő város is válságokban szenvedett. Akik hatalomra kerültek, elnyomták az embereket, és zónákra osztották a megmaradt földrészeket. Ekkor jelent meg egy népcsoport, a zónaharcosok csoportja, akik raboltak és öltek, hogy élhessenek. A radioaktív világ harcosai, légpárnás, felfegyverzett autókkal. Egyetlen céljuk egy olyan hely keresése, ahol békében élhetnek.

Egy hír gyorsan terjedt közöttük. Van valahol egy zóna, a Szabad Zóna, ahol az elnyomók tudta nélkül nyugodtan lehetne élni. Ha élni akarsz menj és keressd meg a Szabad Zónát...





Sajnos a Virgin Zone Raider-e nem azok részére készült akik egy igényesebb programmal akarnak játszani. Ez a lövöldözős játékok kedvelői részére készült. Miért autós? Mert alapjában véve 4 féle, különböző típusú, páncélzatú, fegyverzetű autó közül lehet választani. Itt vége is van autós mivoltának, mert kerekei nincsenek, hanem amolyan „Star Wars-os homokfutó" szerkezet. Innen folytatódik a lövöldözős rész, mert csak lövöldözni kell benne. Igaz, ahogy már megszokhattuk, mindig van valamilyen küldetésféle, de a lényeg mindig ugyanaz. Lőni, lőni, lőni...

A játék vektorgrafikát használ, ami teljesen átlagos. A hangjai szintén átlagosak. Sima VGA-ban szépen fut DX2/66-on, és szépen játszható (mármint annak, aki leül vele játszani), de az SVGA már egy közepes Pentiumot kíván. Mondjuk az biztos, hogy nem emiatt a játék miatt fogok Pentiumot venni.

Kinek ajánlom? Annak akinek a kezébe kerül ebben az abszolút pangás időszakban, de félek, hogy fél óránál tovább nem köti le az embert. Szóval, ha nincs jobb nézd meg, de semmi különöset ne várj tőle.

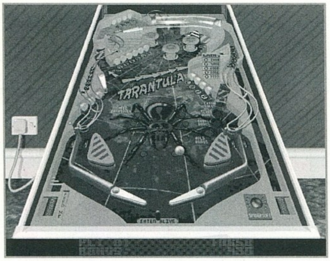
Mr.T.

68%
Gyenge lövöldözős program, semmi sem inspirál a hosszabb használatára.

486DX2/50, 8 MB Ram, 2x CD-ROM, SoundBastard

PINBALL 3D VCR
21ST CENTURY ENTERTAINMENT

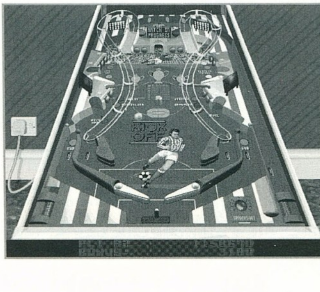
A 21st Century Entertainment mostanában nem jeleskedik a jó



programok megjelentetésével – legalábbis ami a PC-s fejlesztéseket illeti –, pedig a nemrégiben megjelent SLAMTILT az eddigi talán legjobb AGA-s flipper. A színvonal csökkenésének leginkább egy bizonyos Pókszoft lehet az oka, ugyanis az ő nevükkel fémjelzett PC-s flipperek valahogyan nem nyerték el a tetszésemet (és még sok másét sem). Bár a 21st-től kijött egy olyan flipper is PC-re, melyet nem ez a cég fejlesztett - nem beszélve arról, hogy nagyságrendekkel jobb volt mint a többi - az együttműködés ebben az egy programban sajnos ki is merült. Most viszont kijött egy nem is olyan régi flipper újrafeldolgozott változata. A Pinball 3D VCR a Pinball MANIA 96-osított változata.

Ami új a játékban, az a 3D-s rész. A képernyőmódok a normál VGA mellett 320X240, 640x480, és 800x600-as felbontásban használhatók. A 3D-s módban 640x480-ban folyik a játék, a 2D-s résznél viszont az előbb említett felbontások közül választhatunk. Szerény véleményem szerint a legesztétikusabb a 800x600-as felbontás, ebben az esetben az egész pálya a képernyőn van, és nem scrolloz össze-vissza a program. A grafika nem túl csicsás, aki látta a Pinball MANIA-t az biztosan osztja e véleményt. Aki esetleg mégis lemaradt az előző változatról, az eredeti 2D-s játékot is megtalálja a CD-n.

Zene. Az FM zene mellett szólnak az effektek, plusz a CD-ről is zörög valami sztatikus zaj. Így együtt nem rossz a dolog, de valahogyan mégis olyan kisszerűnek hat. Ettől függetlenül talán még ez a legjobban kivitelezett része a játéknak. A névben szereplő VCR (video cassette recorder) a video felvételi lehetőséget jelenti. Ha egy játéknak vége, akkor megjelenik egy képernyő, ahol 18 kazetta áll rendelkezésre „felvételre" (a felvétel a játék kezdetekor indul). Később egy ilyen kaziról „visszanézhetjük", hogy miket bénáztunk össze. Az ötlet nem rossz - csak minek?



Úgy látszik, hogy az igényesség egyre kevesebb hangsúlyt kap a cég imázsában. Az is lehet, hogy a sietség miatt lett ilyen csúnya a program - gyorsan kellett lépni a többi kiadó 3D-s flipperprogramjainak megjelenése miatt. Mindenesetre a többi mostanában megjelent progi mellett elég gyatra produkciónak tűnik.

Háát.... nálam még mindig a ProPinball The Web a sztár.

SAKMAN

PC CD

CLUB KoBaK

14000 PROGRAMS	1,180	KINGDOM O' MAGIC	7,490
20 WARGAME CLASS	HÍVJ!	KNIGHT CHASE	5,490
ACTUA SOCCER	8,990	MANIAC KARTS	5,810
ANGEL DEVOID	8,110	MISSION CRITICAL	5,990
APACHE LONGBOW	5,860	NBA LIVE '96	5,490
ASCENDANCY	8,990	NHL HOCKEY '96	9,990
ASSAULT RIGS	HÍVJ!	RAYMAN	9,900
BAD MOJO	5,620	ROCK GUITAR	6,290
BIOLÓGIA !!!	8,990	SCREAMER	5,490
BLUES GUITAR	6,290	SILENT THUNDER	5,770
C & C COVERT OP.	3,810	SPUD	HÍVJ!
CAESAR 2	8,320	SPYCRAFT	10,440
CAPITALISM	6,990	STARTREK: FINAL U.	9,990
CHRONICLES THE S.	HÍVJ!	STONEKEEP	9,990
CRONOMASTER	5,490	SUPERKARTS	5,670
CIVNET	8,180	TERRANOVA	HÍVJ!
COMMAND & CONQUER	6,490	THE BEAST WITHIN	7,990
CYBERWAR	5,910	THE CIVIL WAR	8,850
D	9,950	THE LAST DYNASTY	7,970
DEFCON 5	9,330	THE LOUVRE	9,330
DESCENT 2	5,930	TOP 101 SHAREWARE	1,690
DISCOVERIES	5,990	TOP GUN	10,530
DISKWORLD	9,470	TOUCHÉ	HÍVJ!
DRUG WARS	6,490	TOWER	14,500
ECCO THE DOLPHINE	HÍVJ!	TRANSPORT TYCOON	3,990
FANTASY GENERAL	9,930	URBAN RUNNER	HÍVJ!
FAST ATTACK	5,870	WARCRAFT II.	8,990
FIFA SOCCER '96	8.990	WEREWOLF VS. COM.	9,330
GETTYSBURG	HÍVJ!	WING COMM. 4.	9,990
HELLFIRE ZONE	5,480	WITCHAVEN	7,980
HEXEN	9,870	WWW SKIT	1,690
JAZZ GUITAR	6,290		

A KÖZÖLT ÁRAK TARTALMAZZÁK AZ ÁFÁT!.
LEGYÉL NÁLUNK TAG! TAGOKNAK 10% KEDVEZMÉNY!
TAGOKNAK CD CSERE (70%) HAVONTA HÍRLEVÉL + ÁRLISTA!
NYITVA H-P : 9-18, SZ-V : 9-13.
1024.MARGIT KRT.29/B. T: 325-0484 T+F:136-2483

Multi-Dokk COMPUTER

Őrs Vezér tér, 14.-es pavilon
(IKEA előtti körpavilonsor)
Tel.: 06-30 520-750
Nyitva: H-P 10.00 - 18.00, Sz 9.00 - 14.00

Computer, és Multimédia termékek:

Alaplapok,
processzorok,
winchesterek,
memória modulok,
monitorok,

Eredeti SoundBlaster és NuSound hangkártyák,
4x és 6x CD-ROM drive-ok,
aktív hangfalak
Gravis Firebird joy repülőgép-szimulátorhoz,
Formula T2 kormány-pedál autós programhoz,

valamint VGA kártyák, billentyűzetek, joystick-ok, floppy-k, egerek.....
és komplett számítógépek

FAST MOVIE kártyák:

Fast Aviator, Fast Movie F60, Fast Movie FPS 60, Movie Machine Pro II.

CD írás 24 órán belül!

- CD-ről,
- winchesterről.

(Audió, videóanyagok archiválása)

PC CD-ROM klub nyílik április 1.-vel.

Újdonságokkal, tagoknak kedvezményekkel várunk minden kedves érdeklődőt!

Akciós GSM árainkról telefonon érdeklődjön!
GSM-hez kártyák, kiegészítők kaphatók!

Amigások és PC-sek figyelem!

A Budatétényi Amiga és PC Klub május 4-én 9 órától 18 óráig **Amiga és PC Majálist** rendez. 50 géphelyet tudunk biztosítani, géphelyfoglalás a helyszínen. Várjuk az ATARI-sokat is. A rendezvény ideje alatt hardware és software vásár! Kitűnő parkolási lehetőség. Büfé lesz. A rendezvényt a GURU is támogatja, sőt az érdeklődőket jelenlétével is megtiszteli.
Belépő: 50Ft Géphely 200Ft/nap
(monitorbérlés nincs)

Cím: Budafok - Tétény Művelődési Központ
Budapest XXII. Nagytétényi út 35.
Ernie of ORION DESIGN

PC GURU

A GURU Lapkiadó céges és magán terjesztőket keres. Számítástechnikai és egyéb üzletek jelentkezését várjuk a 113-0114-es telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

Céges hirdetésfelvétel ugyanitt.

MULTIMÉDIA A MÓDUSZ-TÓL POSTAI UTÁNVÉTTEL IS!

SANYO négyszeres sebességű CD drive	9.992,-Ft
Hangszóró 2 x 7W, adapterrel	2.980,-Ft
Sound Blaster 16IDE OEM	11.992,-Ft
MULTIMÉDIA Keyboard MAK-100	18.620,-Ft
MULTIMÉDIA Keyboard MSK-200	23.380,-Ft

Ajánlat a legújabb CD-kből

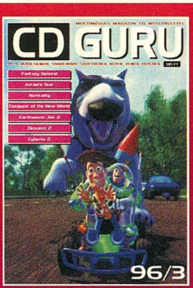
INDYCAR RACING II	6.580,-Ft
FIFA 96 Soccer (JC)	4.600,-Ft
HURT ANGEL	1.260,-Ft
11th Hour	4.980,-Ft
WARCRAFT II (JC)	4.200,-Ft
WING COMMANDER IV	7.680,-Ft
THIS MEANS WAR	6.380,-Ft
HELLFIRE ZONE	4.200,-Ft
FORMA 1 GP MANAGER (JC)	3.800,-Ft
EARTH WORM JIM (JC)	4.220,-Ft

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉP ÉRTÉKESÍTÉST ÉS SZÁMÍTÓGÉP BŐVÍTÉST VÁLLALUNK

ÁRAINK AZ ÁFA-T NEM TARTALMAZZÁK

MÓDUSZ ®

1089 Budapest, Golgota u. 6.
Tel: 269-9033
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. u. 19/a.
Tel/Fax: 132-0118
1073 Budapest, Erzsébet krt. 5.
Tel/Fax: 351-3192



CD GURU 96/3 MEGJELENT!!!

NE FELEJTSETEK EL AJÁNDÉK PC GURU-T KÉRNI HOZZÁ!!!

TARTALOMBÓL EGY KIS ÍZELÍTŐ:

Absolute Zero
Across the Rhine
Azrael's Tear
Bad Mojo (W)
Battleground Ardennes
Bermuda Syndrome
Black Knight:Marine Strike Fighter
Caribbean Disaster
Comix (Win95)
Command & Conquer
Conquest of the New World
Cyberia 2
Descent 2
Doom 95 (W95)
Earthworm Jim 2
Erachacha
Fantasy General
Fighter Duel
Flixmix
Full Metal Jacket
Gearheads
Gemstorm (W)
Havoc (Win95)
Ice & Fire (Win95)
In Pursuit of Greed
KnightMoves (Win95)
Marty Mouse (W95)
Normality
PBA Bowling (W95)
Pinball Wizard 2000
Pinball World
Power Dolls
Putty Squad
Rayman
Rise of the Robots 2
Sensible World of Soccer
Shockwave Assault (W95)
Silent Thunder (W95)
Skyborg
Star Rangers
Steel Panters
Super Stardust
Table Sports
Take Your Best Shoot
Tank Commander
Terra Nova (W95)
The Antagonizer
The Dame was Loaded
Thexder (Win95)
Tohsinden
Virtual Snooker
WarWizard 2
Wiplash
Xenophage

ELENDER® COMPUTER

1085 Budepest, Hungária krt. 8. Telefon:210-3044, 134-5008 Fax: 133-4347
1092 Budapest, Ferenc krt. 16. Telefon/Fax: 218-2858
1134 Budapest, Csángó u.13. Telefon/Fax: 270-3097
4029 Debrecen, Piac u. 57. Telefon/Fax: (52) 413-795
6725 Szeged, Madách u. 15.Telefon/Fax: (62) 310-269 * 8200 Veszprém, Zrínyi u. Botev üzletház Telefon/Fax: (88) 428-235
9700 Szombathely, Hunyadi u. 45. Telefon/Fax: (94) 336-479 * 7624 Pécs, Klimó Gy. u. 13. Telefon/Fax: (72) 312-820
4400 Nyíregyháza, Nyírfa tér 5. Telefon: (42) 405-666 * 3643 Miskolc, Szent István tér 3. Telefon/Fax: (46) 340-860

ELENDER INTERNET

Teljes Internet - SLIP/PPP (grafikus) - hozzáférést (WWW, Gopher, FTP, Telnet, News, E-mail) valamint szerverünkön 5 MB tárkapacitást ajánlunk.

Díjcsomagok:

ALAP DÍJCSOMAG
A díjcsomag, havi előfizetés és a kapcsolat óránkénti díjszabása mellett optimálisan kiszolgálja a kisfelhasználókat.

KOMBINÁLT DÍJCSOMAG
A díjcsomag, havi előfizetés, mely 40 óra ingyenes kapcsolatot tartalmaz, és a plusz óránkénti kapcsolat díjszabása mellett optimálisan kiszolgálja a nagyobb felhasználókat.

EXTRA DÍJCSOMAG
A nagyfelhasználók igényeit kielégítő díjcsomag, mely havi előfizetése mellett korlátlan időtartamú kapcsolatot biztosít.

DIÁK DÍJCSOMAG
Csak igazoltan diák felhasználók részére igénybevehető díjcsomag, melynek kedvezményes havi előfizetési díja 6 óra ingyenes kapcsolatot tartalmaz.

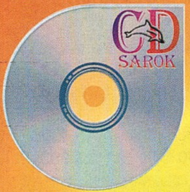
SHELL DÍJCSOMAG
Az Internet grafikus szolgáltatásai nem érhetőek el a díjcsomagot használók részére. Kedvező havi előfizetési díja 2 óra ingyenes kapcsolatot tartalmaz.

Előfizetőinknek ingyenesen biztosítjuk az Internet eléréséhez szükséges, operációs rendszerüknek megfelelő szoftvert. Nagyfelhasználók részére belső hálózat építést, nem kapcsolt vonalon, nagy sávszélességgel működő kapcsolatot ajánlunk bérelt vonalon, V-SAT-on, ISDN-en keresztül. Az ehhez szükséges eszközökről és aktuális árainkról kérje részletes tájékoztatónkat!

ciscopro
ROUTEREK

CISCO PRO CPA 1003
225.900 Ft.+Áfa
1 ETH./1 ISDN BRI
CISCO PRO CPA 1005
229.900 Ft.+Áfa
1 ETH./1 SYNC SER
CISCO PRO CPA 2509
425.900 Ft.+Áfa
1 ETH./2 SYNC SES/8 ASYNC SER

Egy KLICK a trükk!



GYERMEKNAPI AKCIÓ

CD-ROM VÁSÁR

20% engedmény

- játékok
- oktatóprogramok
- ismeretterjesztők
- multimédiás enciklopédiák

1995 Ft-os egységáron

a DELFIN üzletekben:
VI. Andrássy út 38., VII. József krt. 14.
VIII. Népszínház u. 32., IX. Ferenc krt. 28.
Szt. István krt. 4.

Viszonteladók jelentkezését várjuk vidékről is.
Információ: 06/30/415 335

PIXEL

Gravis termékek:

Ultrasound ACE	13 900 Ft
Ultrasound OEM	14 900 Ft
Ultrasound P'n'P	23 900 Ft
Ultrasound P'n'P Pro	29 900 Ft
Y kábel	1 900 Ft
Gamepad	3 500 Ft
Analog Joy	3 900 Ft
Analog Pro Joy	5 900 Ft
Analog Pro Joy Clear	5 900 Ft
Thunderbird Joy	8 900 Ft
Firebird Joy	11 900 Ft
Phoenix Joy	17 900 Ft
MIDI adaptor	6 900 Ft

Aktív hangfalak:

JP-888 Dözer
11 900 Ft
JP-415 Gettóblaszter
9 900 Ft
Altec ACS 500
66 900 Ft
Altec ACS300.1
44 900 Ft
Altec ACS 52
21 900 Ft

Supra faxmodemek:

SupraFax külső
44 900 Ft
SupraFax belső
39 900 Ft
SupraExpress külső
36 900 Ft
SupraExpress belső
32 900 Ft

Diamond termékek:

Stealth 64 DRAM	23 900 Ft
Stealth 64 Video 2121	29 900 Ft
Stealth 64 Video VRAM	54 900 Ft
Edge 3D 1 MB DRAM	49 900 Ft
Edge 3D 2 MB VRAM	74 900 Ft

Új Spea grafikus kártyák 17 900 Ft-tól!

Áraink a 25% ÁFA-t nem tartalmazzák!

Pixel Multimédia Kft.
1088 Bp., Rákóczi út 13.
Tel.: 266-6059, 118-1595

INFORMATIKA

Havonta **Hetente**

Magyarország vezető számítástechnikai lapja. Hardvertesztek, hálózatok, szoftverbemutatók, alkalmazási tippek, vírusinformációk – havonta 80–100 oldalon, 13 ezer példányban.

Magyarország vezető informatikai lapja. Számítástechnika, telekommunikáció, irodatechnika együtt: informatika – hetente 32 oldalon, 10 ezer példányban.

Akinek a CHIP a lapja, az a világot kapja!

VOGEL Publishing Kft.
H-1138 Budapest Váci út 202.
Tel.: (36-1) 270-5564
Tel./fax: (36-1) 270-5563

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a

☐ CHIP Számítógép magazint	1 évre	4570 Ft-os kedvezményes áron (15%)
☐ Heti CHIP informatikai hetilapot	1 évre	3920 Ft-os kedvezményes áron (30%)

1996. .... hónaptól.

Név: ....

Intézmény: ....

Cím: ....

A megrendelőlapot a következő címre kérjük elküldeni:
Vogel Publishing Kiadó, 1300 Budapest, 3. Pf. 210 • Tel.: 270-5564, fax: 270-5563

1 hónapig kedvezményesen használhatja az Internetet a DataNet segítségével.

Hívja a DataNet-et a 269-7373-as telefonszámon!

DataNet

A professzionális Internet-szolgáltató Magyarországon

DataNet Távközlési Kft. 1023 Budapest, Zsigmond tér 10. Telefon: 269-7373 Fax: 269-7022
Információk a DataNet-ről: http://www.datanet.hu

VIDEOBIT Multimédia stúdió
Számítástechnika, szórakoztató elektronika

SONY
SAMSUNG
Western Digital

Komplett 486DX4-100MHz számítógép otthonra

Már **104,000.**+ÁFÁ-tól!

Számítógép alkatrészek széles választéka
a legkedvezőbb áron.
Minden héten rendkívüli kedvezmények!
Érdeklődjön!

OTP hitel vásárlási lehetőség!

CD írás akár azonnal is!

Budapest, XIII. Lehel út 18 Tel.: 302-0988, 302-0989, fax:129-4644

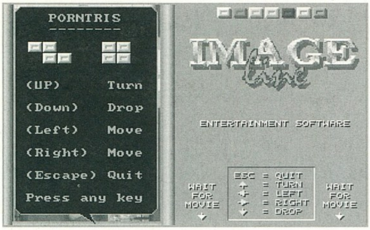
P.... TETRIS

Ez az a Tetris ami szigorúan 18 éven felülieknek készült! Sajnos a játékban nincs semmi újdonság, azaz egy normál hétköznapi Tetris.1-2-3-4-5 alakos tetris darabok potyognak le a már jól ismert alakzatokban. Sorokat építünk, illetve bontunk s ezekért pontot kapunk. A képen látható hölgyike is igen szerényen van levetkőzve, és csak egyedül őt láthatjuk mindezt VGA-ban.

– Akkor miért csak szigorúan nagykorúaknak való ez a Tetris?

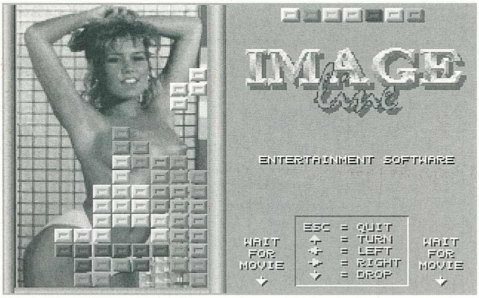
Azért mert minél több Tetris sort alkottál, vagyis minél több pontot kaptál, azzal egyenes arányban a jobb oldalon alul egy „mozi", azaz digitalizált filmrészlet jelenik meg. Először csak az alsó képsorokat látjuk, majd egyre több részlet válik láthatóvá. Ezek az animációk nem éppen publikusak...

A lent olvasható cég nem csak ezt az egy játékot adta ki (1993-ban),



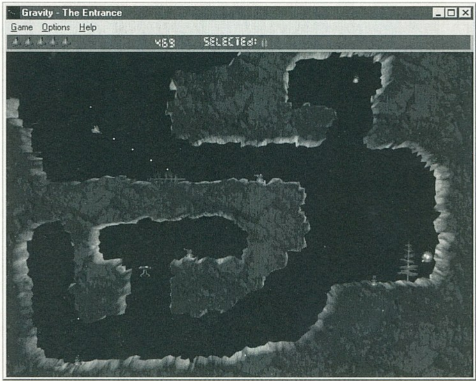
hanem jó pár hasonló sexi programot is alkotott (pl. P. Pipeline). Nem valami nagy programok, de azért érdemes egyszer kipróbálni.

Magic line
P.O. Box 54
9310 Moorsel Belgium



GRAVITY

A gravitációra alapuló játékok története egészen a 8 Bites korszakig vezethetőek vissza. Ilyen volt például a C64-ről ismert Space Taxi és a Lunar játék is. Most PC-re is itt van talán az egyik legjobb gravity verzió. A játék Win3.1 és Win95 alatt is fut, és a már ismertetett K.N.P., azaz Klick And Play-ben írták. Mellesleg az utóbbi időben egyre több olyan Windows Shareware progival találkozok, amit ezzel a játék „szerkesztővel" írtak, de eddig messze a Gravity a legjobb.



Feladatunk az, hogy űrhajónkat irányítva eljussunk a célpontra úgy, hogy közben a terepen található ellenségeket és akadályokat megsemmisítsük. Az űrhajó mozgása, a gravitáció emulálása nagyon jól sikerült, jók az effektek és igen szépek az objektek animációi. A játék irányítása történhet billentyűzet, illetve joystik segítségével.

Billentyű kiosztás:
Kurzor – űrhajó mozgása (gyorsítás, lassítás)
CTRL – Fire gun
SHIFT – Fegyver váltás

A Shareware verzió csak négy pályát tartalmaz, ezek password-jei: KarlMarx, Kurching, Secret

A komplett játék ára 25$, futtatásához min. 486-os szükséges a már telepített Windows mellé. Jó játék, érdemes megnézni.

IMPERIAL GAMES
601 Van Ness Ave, E#3509
San Francisco, CA, 94102
USA
rodvik@ix.netcom.com

ENIGMA

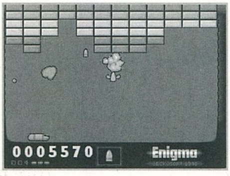
„150 szintből álló totális faltenisz" reklámozza a szerző e játékát. Ez a játék pedig nem más, mint egy Break-out, Arkaniod bázisra épült falbontós alkotás, amit persze megtűzdeltek sok-sok új elemmel. A 150 szintből álló (regisztrált verzió) játékot három élettel, akarom mondani ütővel kezdjük. A játék menete persze nem sokban tér el a nagy elődökhöz képest... téglákat labdánkkal bontogatva jutunk egyre feljebb a szinteken.

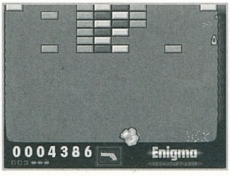
Hagyományos elemek: Fegyverek, bombák, ütőfagyasztók stb.

Újdonságok: Warp hole (fekete lyuk-szerűség), mágnes, titkos pályák...

A játékot többféle nehézségi fogazattal játszhatjuk, valamint beállítható ugyancsak több fokozatban a (szerintem) leglényegesebb opció is az egér-ütő mozgási sebessége. A kellemes zenéjéhez viszonylag szép grafika társult. Csak egyetlen nagy hibája a játéknak, hogy túl nehéz, s így nem hagyja sikerélményhez jutni a játékost. Viszont egy igen nagy előnye is van, mégpedig az, hogy csak egy, azaz egy lemezes játék.

Geckosoft
PO Box 5157
Glasgow
Scotland
geckosoft@blagoon.conqueror.co.uk

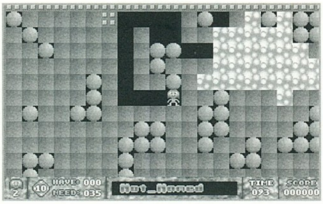




BOULDEROID V1.12

Egyre több régi motoros (számítógépes) hiányolja az olyan játékokat amikkel annak idején még a kezdetek kezdetén játszott. Az egyik ilyen alapjáték a Bolderdash volt, ami 1984-ben jelent meg, de szerintem a játék no és az ötlete mind a mai napig megállja a helyét a CD-s csodák közt.

A fenti shareware játékot a CodeWraith adta ki Peter Liepa ötlete alapján. Ha Bouldrbash akkor gyémántok, kövek, lepkék, bombák stb., no meg sok-sok agyafúrt pálya. Ezek az alapdolgok mind megtalálhatóak a Bolderoid-ban, sőt...



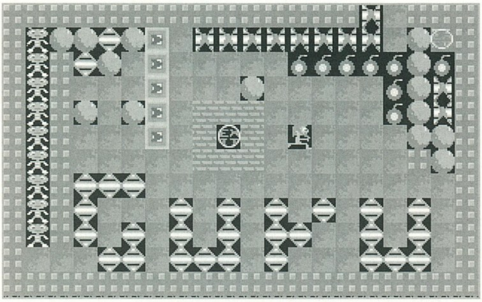
A beépített pályaszerkesztővel saját pályákat készíthetünk ha már meguntuk azt a sok pályát amit a játékhoz mellékeltek, az editor használata nagyon egyszerű és tökéletesen működik, innen akár tesztelhetjük pályánkat, kimenthetjük stb. A játék kilépésénél az alap konfigurációt (játékos, pályaszint) automatikusan kimenti a program, így ha másnap újra betöltöd a játékot lehet folytatni az előző szintet. Összesen tíz játékossal, azaz tíz kimentésre számíthat a játékos.

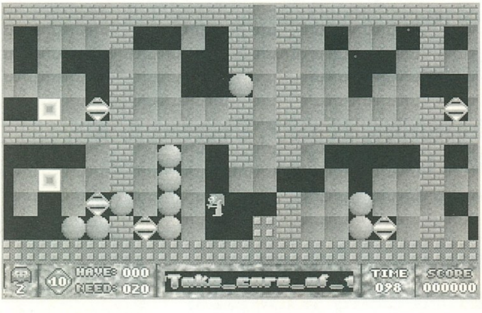
De!

C64-en persze sokkal jobb volt a játék (ez logikus), szerencsére ezt a szerzők is belátták. Épp ezért egy olyan csúcs opciót is beépítettek a programba, amivel vissza lehet kapcsolni az EREDETI C64-es képre és hangra.

Így már csalhatatlan Commodore 64-es hangulata van a játéknak. Tényleg!

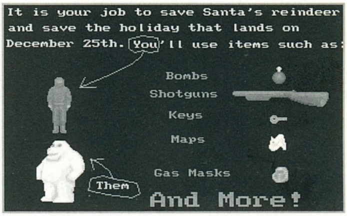
A játék hangulata nagyon jóra sikerült, érdemes kipróbálni még azoknak is akik nem ismerik a Bolderdash-t.





TERROR IN CHRISTMAS TOWN 2 (DEER MAPPED)

Hi! A nevünk Nick Fletcher és Tyler Smith a Kanadai, Ontario, Smiths Falls-ban lakunk és mindketten 14 évesek vagyunk. Tavaly kezdtünk el programozni és elhatároztunk, hogy milliomosok leszünk a program-írásból. A szerénynek éppen nem mondható bemutatkozás után (bár ha belegondolok mindenki így kezdte) lássuk a Kanadai srácok első munkáját. A Deer Napped, avagy a Terror in C.T.2 egy 20 szintből álló 3D-s, Doom avagy Wolfenstein stílusú játék. A programot 6-12! éves korosztálynak ajánlják a szerzők. Brrr.



Történet szerint egy karácsony előtti napon ellopták a télapó rénszarvasait, s most szegény télapó ugyancsak bajban van az ajándékok kikézbesítésével. A gonosz tolvajok nem
(Tud
mind
kapc
elinc
réns
elke
Help
péld
tűz –
tárg
Retu
tárg
r – r
A já
tárg
gázo
fegy
kulc
jól l
mind
dolg

idő, stb.) jól szemmel követhetjük a játék során, a jobb oldali hóember alak az energiánkat szimbolizálja, minél jobban olvadozik, annál kevesebb az erőnk. A lenti panelsoron a felvet tárgyakat láthatjuk, középen az éppen aktuális fegyvert, mellette a nálunk lévő bombák számát a hátralévő időt és a "megölt" hóemberek számát olvashatjuk. Fegyverünkkel sajnos nem lehetséges folyamatosan tüzelni, erejét a bal oldalon látható Fire csík mutatja. Ezzel szemben sokféle igen érdekes fegyverekre tehet szert az ember, pl. nyalóka, ezzel az ellenfelet jéggé fagyaszatod, de van rakétavető, vadászpuska stb.

A játék hangulata közepesnél...

CD ÍRÁS - CD ÍRÁS - CD ÍRÁS - CD ÍRÁS
Alapanyaggal együtt
1.900,- Ft.
Rövid határidővel, NON STOP szolgáltatás!
Megbeszélés alapján háztól házig szállítás.
A hírdetési bón felmutatásával csak 1.800,- Ft a CD archiválás!
Nagy Zsolt
1221 Budapest, Mária Terézia u. 25
Tel.: 226-000, 06-20 247-644

Lassú a gépe ? Akadoznak a videók ? Kevés a memória ?
HASZNÁLJON KEMÉNYEBB HARDVERT !
486-os számítógépét Pentiumra alakítjuk kedvező feltételekkel !
486 DX4/100 256 Kb Cache alaplap+CPU -ról
PENTIUM Intel Triton 75 Mhz alp+CPU -ra 22,920 Ft
PENTIUM Intel Triton 100 Mhz alp+CPU -ra 34,920 Ft
PENTIUM Intel Triton 133 Mhz alp+CPU -ra 59,920 Ft
486 DX2/80 256 C. számítógép esetén a fenti árakra 6000 Ft felár számítandó
486-os és Pentium számítógépek egyedi igények szerint rövid határidővel ! Naponta csökkenö árak, heti akciók ! Hívjon a legkedvezöbb ajánlatért !
Áraink ÁFA-t nem, de 1+2 év garanciát tartalmaznak! A változtatás jogát fenntartjuk !
COMPEX 1132 Csanády u. 11. T/F: 129-6046

EXTRA Megrendelőlap (amíg a készlet tart)

Megrendelem az alábbi CD-ROM-os kiadványokat:

☐	CD GURU 96/3	995 Ft
☐	CD GURU 96/2	850 Ft
☐	CD GURU 96/1	850 Ft
☐	ECTS CD	750 Ft
☐	DOOM FOREVER	1290 Ft

Extra kedvezmények:

☐ ECTS CD + DOOM F. 1900 Ft

☐ Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:

☐ Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

A fenti árakra az előfizetői kedvezmények nem vonatkoznak!

CD ÍRÁS

Minőségi alapanyaggal együtt

1.800,-tól

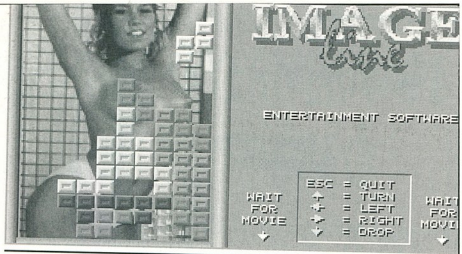
AUDIO CD-t is!

– DAT-ról
– CD-ről
– Winchesterről

Azonnal vagy 24 órán belül.

Kirják Tibor

1115 Budapest, Somogyi út 11.,
Tel.: 203-9752, 06-20 230-282



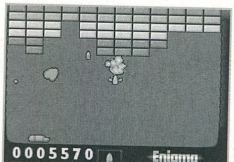
ENIGMA

„150 szintből álló totális faltenisz" reklámozza a szerző e játékát. Ez a játék pedig nem más, mint egy Breakout, Arkaniod bázisra épült falbontós alkotás, amit persze megtűzdeltek soksok új elemmel. A 150 szintből álló (regisztrált verzió) játékot három élettel, akarom mondani ütővel kezdjük. A játék menete persze nem sokban tér a nagy elődökhöz képest... téglákat labdánkkal bontogatva jutunk egyre feljebb a szinteken.

Hagyományos elemek: Fegyvere bombák, ütőfagyasztók stb.

Újdonságok: Warp hole (fekete lyuk-szerűség), mágnes, titkos pályák

A játékot többféle nehézségi fogazattal játszhatjuk, valamint



Virtual World PC CD Shop

Újlaki üzletház 1036 Bécsi út 34-36. I. em.

(a Kolossy téren, a buszvégállomásnál)

Tel.: 250-5200/122 Fax: 250-5200

- **Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk ha megadod a címed**
- **A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni**
- **CD írás rövid határidővel**

Újdonságaink:

Normality, F1 GP2, Descent 2, ATF, NBA Live '96, C&C Mission Disk Duke Nukem 3D, Ripper, Spycraft

Hívj fel, a legújabb játékokkal, a legjobb árakkal várunk!

Virtual World

- Számítógép (PC) és nyomtató javítása, átalakítása, kiszállásos javítása
- Tápegységjavítás
- Szünetmentes áramforrások javítása
- Floppydrive-ok, CD drive-ok és winchesterek javítása
- Garancia megváltásos javítások

MONITORJAVÍTÁS
800 Ft+ÁFA-tól

Szükség esetén cserekészüléket biztosítunk!

PROFI 2000 PLUSZ

1047 Bp., Mildenberger u. 1/b.
☎ 180-4698
1054 Budapest, Báthori u. 19.
Megváltozott! ☎ 111-5456

CD-ROM galaxis

Budapest, VI. Teréz krt.39.
Tel.: 111-6461, 131-7751
Nyitvatartás: H-P 10h-18h-ig
Szombat 10h-13h-ig

- A kiválasztott CD-t kölcsönadjuk, így akár 1 hétig is otthon tesztelheted!
- Klubtagoknak további kedvezmények!
- Válaszborítékért árlistát küldünk!
- Minden 50-ik CD-t féláron odaadjuk!
- Használt CD-k adás-vétele!

Aliens - 5.992, This Means War - 5.992, Top Gun - 6.792, Future Shock - 6.992, The Dark Eye - 4.992, Witchaven - 6.592, PQ SWAT - 6.292, Crusader no Remorse - 6.992, Civilisation 2 - 7192, Nyelvész Angol és Német oktató 5.000
Plusz a sarc (ÁFA)!

C ROM

PC CD-ROM Shop!

Játékok, lexikonok, oktató CD-k, számítástechnikai folyóiratok!
50 CD-ből 1-et féláron odaadunk! Mindenkit szeretettel várunk!

Címünk:
Budapest VI. ker., Teréz krt. 21. Oktogon Üzletház 29-es üzlet
Telefon: 269-0232/132
Vidékre csomagküldő szolgálat!

3D Computer

PC kompatibilis számítógépek és tartozékaik árusítása, szervizelése
Gépek bővítése, átépítése a régi alkatrészek beszámításával.
Adat- és Audio CD-k írása, másolása
archiválás CD-re, multi-session írás
PC hálózatok telepítése, eseti- és átalánydíjas karbantartás, kiszállásos szervíz, gyorsszervíz

1212 Bp., Táncsics M. u. 92. Tel./FAX: 277-8510

VIROG 2000 KFT

CD ARCHIVÁLÁS
1.800,- Ft

A 10% kedvezményt biztosító kupont
az ajándékoldalon találod meg.

NE HAGYD KI EZT A LEHETŐSÉGET!!!

Címünk: 1073 Budapest Erzsébet krt. 44-46.
Tel.: 117-8195

CD ÍRÁS - CD ÍRÁS - CD ÍRÁS - CD ÍRÁS

Alapanyaggal együtt
1.900,- Ft.

Rövid határidővel, NON STOP szolgáltatás!
Megbeszélés alapján háztól házig szállítás.
A hírdetési bón felmutatásával csak
1.800,- Ft a CD archiválás!

Nagy Zsolt
1221 Budapest, Mária Terézia u. 25
Tel.: 226-000, 06-20 247-644

CD ÍRÁS

24 ÓRÁN BELÜL, KODAK-, TDK ALAPANYAGRA

- AT, SCSI HDD-ről, DAT-ról, CD-ről
- Winchester bérlés
- Audio CD írás

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉPEK, ALKATRÉSZEK

Czakó Tamás
1077 Budapest, Almássy tér 18.,
Tel.: 322-6624, 06 (20) 356-193
Hétfő-Péntek: egész nap, Szombat-Vasárnap: Hívjon!

Lassú a gépe ? Akadoznak a videók ? Kevés a memória ?

HASZNÁLJON KEMÉNYEBB HARDVERT !

486-os számítógépét Pentiumra alakítjuk kedvező feltételekkel !

486 DX4/100 256 Kb Cache alaplap+CPU -ról

PENTIUM Intel Triton 75 Mhz alp+CPU -ra	22,920 Ft
PENTIUM Intel Triton 100 Mhz alp+CPU -ra	34,920 Ft
PENTIUM Intel Triton 133 Mhz alp+CPU -ra	59,920 Ft

486 DX2/80 256 C. számítógép esetén a fenti árakra 6000 Ft felár számítandó

486-os és Pentium számítógépek egyedi igények szerint rövid határidővel ! Naponta csökkenő árak, heti akciók !
Hívjon a legkedvezőbb ajánlatért !

Áraink ÁFA-t nem, de 1+2 év garanciát tartalmaznak! A változtatás jogát fenntartjuk !

COMPEX 1132 Csanády u. 11. T/F: 129-6046

Computer Books

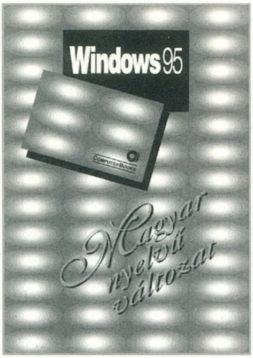
A legújabb könyvek

Tóth Bertalan-dr. Tamás Péter és tsa-i
WINDOWS 95 felhasználóknak – magyar nyelvű verzióhoz – és a Microsoft PLUS
586 oldal, 1.960 Ft

Könyvünk a Windows 95 magyar nyelvű változatát ismerteti. Két nagy – a „Windows 95 alapok" és a „Windows 95 alkalmazások" – részből tevődik össze.

A könyv ezenkívül terjedelmes függelékkel is rendelkezik, ahol többek között a Microsoft Plus! kiegészítő programcsomag angol nyelvű változatának leírása is megtalálható.

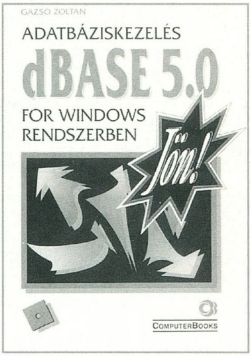
Mindenkinek ajánljuk, de főképp azoknak, akik még most ismerkednek meg a Windows 95 rejtelmeivel, illetve nem értik meg a programhoz adott kézikönyvet.



Gazsó Zoltán
Adatbáziskezelés dBASE 5.0 for Windows rendszerben lemezmelléklettel 372 oldal,
1.989 Ft

E kiadvány a dBASE legújabb verziójáról szól, felhasználói szemmel közelítve meg a témát.

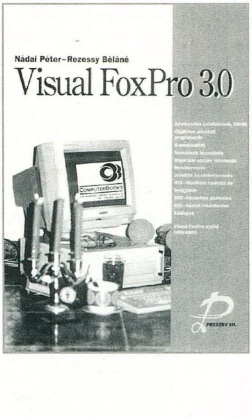
Nem referencia könyv tehát, hanem egy olyan kiadvány, amely az alapoktól kezdve, a szoftver működésének ismertetésén át, az alkalmazások létrehozásáig mintapéldákkal és magyarázatokkal bőven ellátva mutatja be, miként használható a dBASE feladataink megoldására. A szerző nagy tapasztalattal rendelkezik, melyet a BME Mérnöktovábbképző Intézetben évek óta tartott tanfolyami oktatóként szerzett.



Nádai Péter-Rezessy Béláné
Visual FoxPro 3.0
(PROXERV Kft kiadványa)
352 oldal, 1.860 Ft

A Fox rókája ismét az élre tört, hiszen a Microsoft Visual FoxPro 32 bites, objektum orientált xBase alapú, talán az egyik leggyorsabb PC-s adatbáziskezelő.

A könyv elsősorban azoknak szól, akik használtak már valamilyen xBase alapú adatbáziskezelőt (dBASE, Clipper, FoxBase+, FoxPro 2.x). A kiadvány megismertet az objektum orientált programozás alapfogalmaival, az adatbázis- és táblakezeléssel, az objektumosztály-, menü- és jelentéstervezéssel. Több olyan témával is részletesen foglalkozik, amelyek leírásával az eddig megjelent magyar FoxPro szakirodalomban nemigen találkozhatunk. Ilyen például a DDE (dinamikus adatcsere), az OLE (objektum beágyazás), vagy a kódlapok használatának példákkal megtűzdelt ismertetése. A könyv függeléke a Visual FoxPro mintegy 1200 nyelvi elemének ismertetése.



Csizmazia István
Te is lehetsz Vangelis!?
– Zeneszerzés a cream Tracker 3.2 zeneszerkesztővel
102 oldal, 899 Ft

A Scream Tracker egy olyan C nyelven írt sávszerkesztő program, amivel zenemodulokat, dalokat lehet komponálni. Ez a könyv azoknak íródott, akik szeretnének rövid idő alatt ha nem is professzionális, de jó minőségű számítógépes zenét szerezni.

Végigvezeti az olvasót a sávszerkesztő alapú zenekészítés alaplépésein, ahol kottaismeret és jelentős zenei alapképzettség nélkül is gyorsan készíthetünk jó zeneszámokat, részletesen ismerteti a program lehetőségeit, valamint tanácsot ad annak hatékony használatához, ötleteket, trükköket ismertet a szép és érdekes hangzások eléréséhez.

A program shareware, ezért mindenki élvezheti vele a muzsikálás örömét.

VR Stúdió

Doom bajnokság!!!

Kezdjük rögtön a nagy eseménnyel, a DOOM bajnoksággal!

Természetesen most ez a legfontosabb.

Mikor is lesz?

Május első hétvégéjén, 4-én és 5-én. Szombat reggel 10 órakor kezdjük és vasárnap este fejezzük be.

Hol lesz a verseny?

A VR Stúdióban rendezzük a bajnokságot, a jól ismert címen, az Irányi u. 5. alatt.

Ki nevezhet a bajnokságra?

Bárki. Semmilyen megkötés nincs. Lehet akármelyik nemből, korosztályból származó, lehet ügyes vagy ügyetlen, vidéki vagy fővárosi. Szóval, bárki.

Lesz-e nevezési díj?

Komoly versenyen, komoly nevezési díj van, márpedig ez komoly verseny. 900 Ft a nevezési díj, azonban az érvényes klubtagsági igazolvánnyal rendelkezőknek csak 600 Ft.

Ha a nevezési díj komoly, akkor ugye a nyeremények is komolyak?

Természetesen, minden résztvevő kap valamilyen ajándékot, az első nyolc kiemelt díjakat, az első három pedig..., de ez maradjon egyelőre meglepetés.

Hogyan lehet nevezni a versenyre?

Nevezési lapot – amelyre itt is megadunk egy mintát – kell kitölteni, és befizetni a nevezési díjat. Ezt legegyszerűbben személyesen lehet megtenni a VR Stúdióban. Azonban levélben is el lehet küldeni a címünkre, a nevezési díjat pedig postautalványon feladni az Ösvény BT, 1056 Bp., Irányi u. 5. I/2 címre.

Mi a nevezési határidő?

Május 3., péntek 21 óra. Előzetes telefonjelentkezés után azonban a verseny kezdetekor, szombaton 10 órakor is elfogadunk még nevezést.

Hogyan bonyolítják le a versenyt?

DOOM II program ismeretlen pályáján versenyeznek „deathmatch" módban a játékosok. Egyszerre négy versenyző küzd egymással, 5 percen át, és a legeredményesebb, aki a legtöbbször semmisítette meg a többieket, jut tovább. Így zajlik a selejtező a legjobb nyolc közé jutásért.

Mikorra jöjjenek a versenyzők?

Nevezéskor mindenki kap egy időpontot.

A legjobbak között hogyan alakul ki a végső sorrend?

Vasárnap 16 órakor kezdődik az elődöntő, ahol a legjobb nyolc több menetben mérkőzik a döntőbe jutásért. Este 6 órakor kezdődik a döntő, ahol különböző felállásban versenyzik a legjobb négy a végső győzelemért. A díjak átadása vasárnap este fél nyolckor lesz.

Tehát csak azok nevezzenek, akik nagyon ügyesek?

Szó sincs róla. Ez nemes verseny, ahol a részvétel a fontos és mindenkit díjazunk. Emellett külön jutalmazzuk a legrosszabb DOOM játékost, de én inkább úgy mondanám, a legügyesebb áldozatot.

A DOOM bajnokságon kívül mondanál valamit a Stúdióról is?

Örömmel mondhatom, hogy szépen gyarapodtunk legutóbbi jelentkezésünk óta. Jelentősen megnőtt klubtagjaink száma, és a játékok is megszaporodtak. Már működik a teljes körű Internet hozzáférés, még kedvezőbb árakon.

És végezetül?

Várunk mindenkit a jól ismert címen, az V. Irányi u. 5. alatt, de érdeklődhetnek a 1371-160 telefonon is.

NEVEZÉSI LAP

Nevezek a VR Stúdió DOOM bajnokságára és elfogadom a részvételi feltételeket.

Név:...

Életkor:.....................

Lakcím:...

Telefon:...........................

A részvételi díjat a ☐ VR Stúdióban vagy ☐ postautalványon (ÖSVÉNY BT, 1056 Bp. Irányi u. 5. I/2) fizetem be.

Az időpontról értesítést kérek a megadott ☐ címen ☐ telefonon.

(jelölje meg a megfelelő kockát)

Dátum:

....

Nevező aláírása

WINRADIO/ ROSETTA

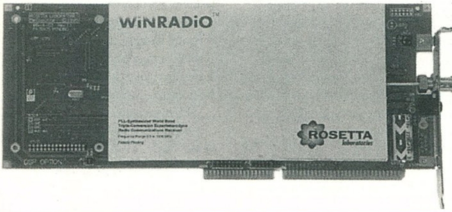
Már számos gyártó hozott ki rádió-tuner kártyát pc-re, de mégis egyedülálló a Rosetta cég Winradio nevű terméke, ugyanis egy nagyon nagy teljesítményű tunert tartalmaz. Ezzel tulajdonképpen a világ bármely rádiójának adása és szinte bármely sugárzott rádiójel befogható. A mezei AM/FM rádiók csak egy elég szűk, szolgáltatók által használt frekvenciatartományt fognak be. A Winradio e tartomány több mint 60-szorosát képes befogni, árban mégis inkább a PC-s hangkártyákhoz áll közel. A kártyát tehát egyértelműen rádióamatőrök számára készítették, akik egzotikus adásokat szeretnének befogni a világ minden részéről. A kártyával belehallgathatunk katonai adásokba, a világ másik sarkán sugárzott rádiók műsorába- mindenbe. Már csak egy hiányzik ahhoz, hogy mindezt ki is tudjuk próbálni: néhány "cím", azaz a keresett adók frekvenciái. A kártyához mellékelt kézikönyvben meg is adnak néhányat ezek közül indulásként, pl. NASA adások. Ha megvesszük az opcionálisan kapható adatbázis-programot, akkor egy pillanat alatt több, mint 300000 érdekes címmel gazdagodunk, olyanokkal, mint a Fehér Ház adása, a Space Shuttle, kalózadók,... Végül néhány technikai adat:

Reciever típusa: PLL-synthesised, triple conversion superheterodyne;

Frekvenciatartománya: 500 kHz-től 1 GHz-ig.

Hangolási lépések: 1 kHz-től 1 MHz-ig

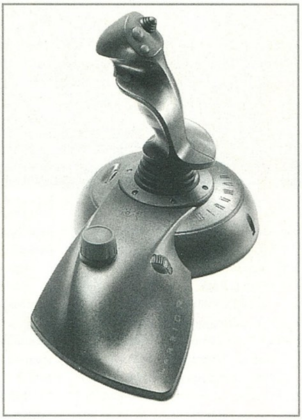
Üzemmódok: AM, FM-W, FM-N, SSB



LOGITECH- BŐVÜLŐ TERMÉKPALETTA?

A Logitech-et eddig mindenki az egereiről, scannereiről, trackball-jairól és az utóbbi időben joystick-jairól ismerte. Most azonban a cég új irányba nyitott – a divat világa felé. Megjelentett Logiwear márkajelzés és logo alatt egy ruhasorozatot. Pólók, zoknik, rövidnadrágok, baseball-sapkák, törülközők és egyéb kiegészítők, melyeken ott díszeleg a Logitech cég logo-ja illetve az új Logiwear logo. Valószínűleg a számítógépesek legkedveltebb nyári divatdarabja lesz a Logitech mouse alakú órája. De térjünk vissza „komolyabb" termékeihez is, mert azért ilyen is van bőven. Megjelentettek egy új trackball-t, Trackman Marble néven. Ez egy egészen új technikát alkalmaz: a golyón lévő pontmintázatot egy lézerszerű sugár világítja meg, miközben egy sensor elektronikusan rögzíti az elmozdulásokat. Ezáltal a lekérdezést nem zavarja kosz és sokkal pontosabb lesz. Az egerek terén a divatos mintázat jelenti az újdonságot-kihoztak már fa-, márvány- és leopárd-mintásat is. A Trackman Live egy mouse-szerű kontroller, mely rádió-kapcsolatban van a géppel, így szabad mozgást tesz lehetővé komplex prezentációk közben is. Az új PageScan Color színes scanner két igen előnyös tulajdonsággal rendelkezik: nem kell a működtetéséhez egy kártyát is installálni a gépbe, és álló helyzetű, így kis helyen is elfér asztalunkon. A joystick-ok terén is bővíti a Logitech kínálatát: a WingMan sorozat legújabb tagja a Wingman Warrior. A kar felépítése és azon a gombok elhelyezése emlékeztet a Gravis Thunderbird-re. A joystick-ot főleg olyan játékokhoz tervezték, ahol gyors akció zajlik a játékos szemszögéből nézve, mint Duke Nukem 3D, DOOM,...

Ezt több dologgal segítik: a joystick digitális, mely gyors reagálást tesz lehetővé; található rajta egy forgatható gomb (Spin Control), melyet az irányítókarral együtt használva gyorsan körbenézhetünk, és rendkívül pontosan célozhatunk. A throttle-kontroller azért került rá, hogy szimulátorokhoz is jól használható legyen.

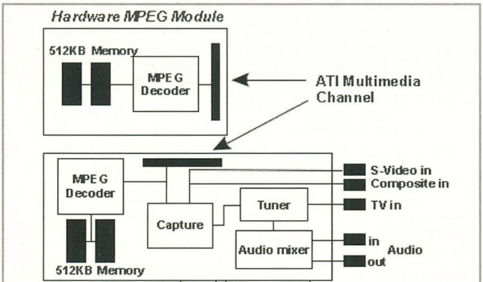


WEARNES CDD-820

Egyre több gyártó hoz ki nyolcszoros sebességű CD-ROM lejátszót, így a Wearnes is. Ezeknek a maximális adatátviteli sebessége 1200 KByte/sec, mely már eléri egy lassabb winchester teljesítményét. Az átlagos elérési idők még mindig elég magasak, a Wearnes drive-jánál ez 185 ms. A trendnek megfelelően ez is ATAPI-IDE szabvány szerint működik, és minden fontosabb CD-szabványt ismer: PhotoCD, CD-XA, Video CD/ MPEG1 Full Motion Video Playback, ReelMagic, Multisession, EnhancedCD, CD-Plus. Az előlapon a szokásos gombok mellett CD-audio kezelőgombok is megtalálhatóak. A CD-ROM drive-ok piacán a trend a következő: egyszeres sebességű drive-ok szerencsére már kihaltak, de a kétszeres sebességűek is már csak elvétve tűnnek fel. A különféle négyszeres és hatszoros sebességű drive-ok dömpingáron és mennyiségben kaphatóak, hiszen megjelentek a nyolcszoros sebességű csúcsmodellek. Az év közepe-vége felé várható az új CD szabványnak (DVD) megfelelő drive-ok megjelenése, mely teljesen fel fogja kavarni az állóvizet-áruk eleinte 1000 márka körül várható.

ATI 3D EXPRESSION

Mint minden komolyabb grafikus-kártya gyártó, az ATI sem akar kimaradni "3D-boom"-ból. Az új kártya az ATi 3D RAGE chip-jére épül, és egy viszonylag olcsó általános gyorsító-kártya- 2D, 3D és videogyorsító funkciókkal felvértezve. A már beépített funkciók mellett a kártya kiegészíthető a saját szabványú ATI Multimedia Channel-en keresztül TV-tunerrel, hardware-es MPEG lejátszással, és később megjelenő egyéb bővítésekkel. 2 MByte DRAM található rajta, mellyel 800x600 felbontást is meg tud jeleníteni 16.7 millió színben, nagy képismétlési frekvenciával; 3D üzemmódban 800x600x256 szín és 640x480x65K szín megjelenítésére képes. A 64-bites 2D-gyorsítás és gyorsított videolejátszás mellett a következő 3D funkciókat tudja a kártya: MIP map-ek, perspektivikusan korrekt texture map funkciók, álló és video textúrák, Gouraud árnyékolás, alpha blending és köd effekt. A hozzáadott 3D driverek a következők: Direct 3D, Renderware, 3DR, Open GL és ATI 3DCIF. A kártyát alapvetően a játékosoknak, multimedia munkaállomásokba és 3D Web-bóklászáshoz ajánlják. Természetesen mellékelnek hozzá ők is 3D játékot.



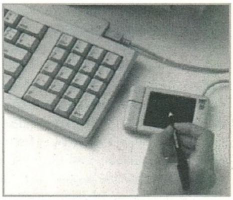
PC SULI

Az Ifabo-n jelent meg egy új angol nyelvoktató CD-ROM. A magyar fejlesztésű CD a PC SULI sorozat legelső darabja. A fejlesztők folytatásokat is terveznek, már amennyiben ez a darab sikeres lesz.

A CD-n két tudásszintre osztott, szintfelmérőkkel ellátott újrakezdő és haladó leckéket találhatunk. A Windows alatt futó kezelőprogram összes szolgáltatása ilyen kis helyen sajnos nem felsorolható. A CD kezelése ennek ellenére könnyen megtanulható, alkalmazása egyszerű. Ha lehetőségünk adódik, akkor részletes tesztet is olvashattok majd róla egy későbbi PC GURU-ban.

POINT PAD

A Point Pad egy kis nyomásérzékent tábla, mely a Mouse vagy Trackball helyettesítésére szolgál. Kisméretű: 9.1cmx6cm területet foglal és alig 2 cm magas. Relatív koordináta algoritmust használ, így úgy működik, mint egy mouse, és rendkívül precízen mozgatható vele a kurzor. Használható a hozzá adott stylus-al, tollal, vagy akár saját ujjunkkal is (a kurzor mozgatásához elég, ha ujjunkat végighúzzuk a pad-en). A mouse gombok a pad bal oldalán kaptak helyet, de a pad-re bökve is szimulálhatjuk a klikkelést.



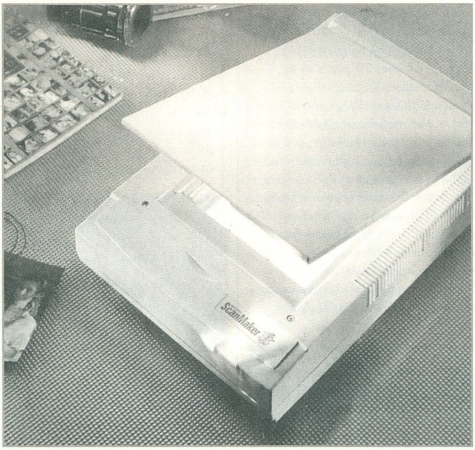
MOUSEPAD FOR THE MASSES

A Computer Expressions cég a CEBIT-en bemutatta teljes mouse-pad palettáját. A kínálatukban mindenféle elképzelhető mintázatú és formájú mouse-pad megtalálható. Szóval aki már unja a szögletes, egyszínű mouse-pad-jét, az itt keresgélhet magának megfelelőt. A Coca cola-pad-től kezdve, a klasszikus festményeket (pl. Mona Lisa) ábrázolón át minden: Picasso-kép, Betty Boo, X-akták, Grateful Dead, tájkép, mikroszkóp-kép, régi reklámok, filmkép (Elfújta a szél), smile-face, kutya, ying-yang, lemez, CD, WEB-surfer,... törjük meg az egyhangúságot! Válasszon mindenki egyéniségének megfelelő mouse-pad-et!

PC-S VIDEÓZÁS

A PC-s videós termékek első hulláma lement. Ezek között elég sok kevéssé használható, „még korai" termék volt. Ilyenek voltak a különféle gyatra felbontású és minőségű video-digitalizálók, tunerek. A mostanában kijövő termékek (főleg a MIRO, Fast és Diamond által gyártottak) már a megadott célra általában jól használhatók. Míg eleinte sokan megelégedtek azzal, hogy a 160x120 felbontású, „bélyeg" videoikat szerkesztgették, addig ma már csak kiváló minőségű video-digitalizálók keresettek. Többnyire kétféle megoldás létezik: az egyik nem szabványos, de jó minőségű és olcsóbb – ezek az MJPEG alapú kártyák. A video-anyagot egy speciális formátumú AVI-file-ba mentik le. Házi videóink szerkesztésére, videoszalagra való munkára nagyon jók, de a számítógépes file-t csak a mi kártyánkkal felszerelt gépen tudjuk lejátszani. A másik út az MPEG-enkódolás. Ekkor a videót digitalizáláskor a kártya egyből a szabványos MPEG formátumba menti le, és így akár Video-CD-t is készíthetünk belőle. Sajnos az ehhez szükséges chip-készlet korábban igen drága volt, így ezt a technikát hobbi-felhasználók nem engedhették meg magunknak. Mára ez megváltozott- a valós idejű MPEG enkódoló kártyák ára lement 1000 dollár alá. Ha folytatódik ez a trend, és az MPEG enkódolók és a CD-írók ára továbbra is ilyen ütemben esik tovább, akkor akár egy-másfél éven belül bárki készíthet otthon Video-CD-t. A Vitec már két évvel ezelőtt készített egy sokak számára elérhető MPEG enkódolót Video NT néven, de ez még elég korlátozottan volt használható (mivel RAM-ba dolgozott, ezért csak maximum 10-20 másodpercnyi anyag volt felvehető jó minőségben). Azóta termékeik egy egész sorozatot képeznek- bővítették az olcsó és profi kategória felé is. A Video NT után kihozták a Video NT 2 és Video NT Pro kártyáikat. Ez utóbbit már ajánlják nem tömeggyártásra szánt Video-CD készítésre is – forgalmazni kívánt Video-CD-k készítésére az RT-10-t kínálják. A kártyákhoz adott software is nagyon érdekes, hiszen a Video Clip MPEG az első non lineáris MPEG szerkesztő program. Az enkódolók mellett ma már kínálnak MPEG lejátszó kártyákat is. Az enkódoló kártyákhoz természetesen software-es lejátszót adnak.

Nem csak a Vitec gyárt természetesen ilyen jellegű termékeket. A koreai Darim cég MPEGator nevű kártyája a Samsung új VideoFlow chipjére épül, és ára már 1000 dollár alatt van. Ez a chip MPEG enkódolásra és lejátszásra is képes, így rendkívül univerzálisan használható. Digitalizálni a kártya teljes PAL és NTSC felbontásban tud MPEG-1 formátumban composit és S-Video bemenetről. A videóval párhuzamosan a hangot is képes digitalizálni MPEG-1 LayerII formátumban.



MICROTEC SCANMAKER E3

Az új Scanmaker E3 A4-es scanner 300x600 dpi optikai felbontású, és a single pass CCD-nek köszönhetően nagyon gyors.

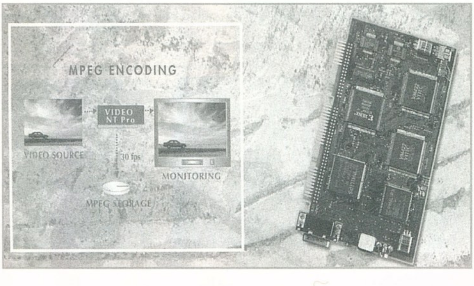
A scanner-hez adják a saját ScanWizard nevű software-t, mellyel sokkal jobban kihasználhatóak a képességei. Természetesen kaphatók hozzá feltétek, mint hátsó megvilágítás, vagy dokumentum-adagoló.

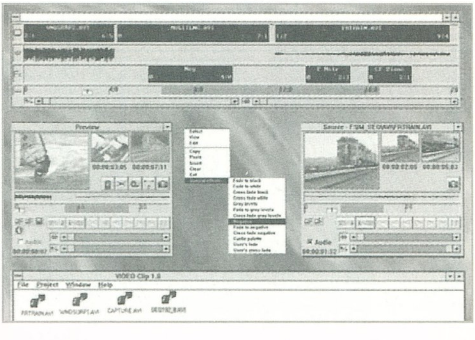
Adnak hozzá még opcionálisan képszerkesztő software-t, mint Adobe PhotoShop vagy OCR software-t, ez természetesen a kereskedőtől függ, és választható.

ÚJ KEYTRONIC BILLENTYŰZETEK

A Keytronic az egyik legismertebb PC-s billentyűzet-gyártó. Olyan nagy neveknek szállít, mint az IBM és Microsoft. Az új billentyűzeteikre raktak három plus Windows billentyűt, hogy könnyebb legyen később megjelenő verzióik kezelése. Az egyik új modelljükbe beépítettek egy ezeken az oldalakon bemutatott pad-hez hasonló TouchPad-et, így nem lesz szükség plusz mouse-ra. Akinek a TouchPad túl idegen lenne, de egy trackball jól kezelhető számára, azoknak készítenek ezzel felszerelt típust is. Más modelljeik a felhasznált infrás technológia révén kábel-összeköttetés nélkül működnek. Természetesen infrás- touchpad-es és infrás trackball-os billentyűzet-variánsokat is gyártanak.

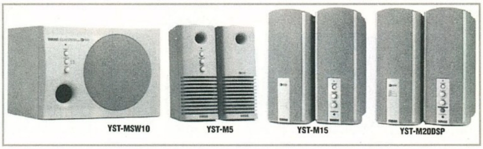
A video szerkesztésre természetesen az olcsó megoldások mellett vannak, profi broadcast minőségű rendszerek is. Ilyen a Pinnacle Alladin, mely egy profi Desktop-Video-rendszer, és tudásában leginkább az Amigáról ismert Video Toaster-re emlékeztet. Egy 4 bemenettel rendelkező keverő, és két 32 bites grafikus tároló mellett beépített 3D-effektezőt is tartalmaz, valamint egy frame grabbert is. 4 sávon szerkeszthetünk videót, nmelyek között számos effektet (pl. mozaik, hullám, torzítás,...) képezhetünk. A "vas"-hoz az Inscriber CG feliratozót, egy rajzolóprogramot és a Topas 3D Pro-t adják.





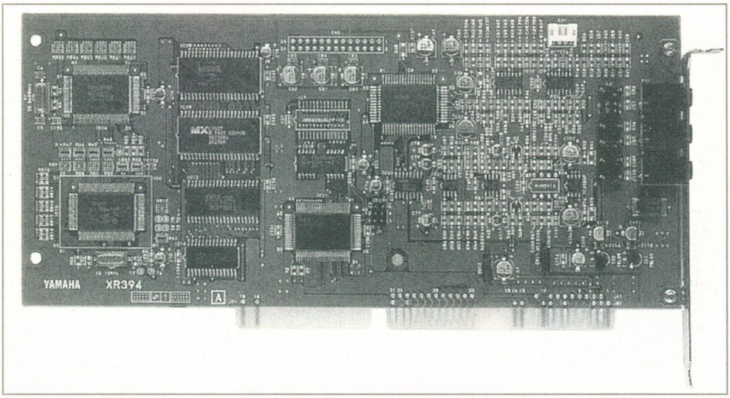
YAMAHA TERMÉKEK

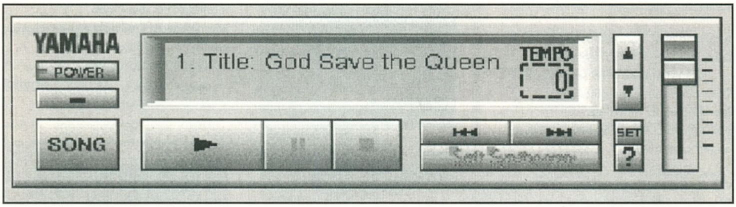
Elsőként közülük a DB-50 XG nevű wavetable bővítőkártyát említeném. Ez számos díjat besöpört már megjelenése óta, többek között a PC Format is kitüntette. Ez tehát egy waveblaster csatlakozóra dugható szintetizátor modul, melyekből mára tengert lehet rekeszteni, de ez nem valami kis átlagos darab közöttük. A Yamaha egyik új szintetizátorának (QS 300) chip-készletének kissé lebutított változatát (Yamaha AWM2- Advanced Wave Memory 2) rakták rá 4 MB ROM kíséretében, mely 676 hangmintát és 21 dobkészletet tartalmaz. Kompatibilis a General Midi és a Yamaha által bevezetett XG (eXtended GM) szabványokkal. A kártyán található egy kiváló effektező is, mely egyszerre maximum 3 effektet tud képezni, a rendelkezésre álló 64 féle átszerkeszthető effekt variációból. A



kártya minőségben és lehetőségeiben a Roland wavetable bővítőivel versenyez.

A DB-50 XG nagytestvére az SW-60 XG. Itt azokra gondoltak a gyártók, akiknek alaplapra van integrálva a Sound Blaster, vagy egyszerűen a hangkártyájukon nincsen wave-blaster kompatibilis csatlakozó, ugyanis ez egy ISA-slot-ba dugható kártya (a la Gravis ACE). A szintetizátor rész megegyezik a DB-50 XG-n találhatóval, de a kártyán találhatók line-in, mikrofon és CD-audio bemenetek is, melyekre szintén tud alkalmazni effekteket (mint pl. chorus, reverb, delay,...). Érdekes funkció még a Voice Cancel, mely "leszedi a zenéről" az ének szólamot, így már kezdődhet is a karaoke kedvenc zenekarainkkal. Az utóbbi időben nagyon népszerűek lettek a software-es wavetable szintetizátorok, bár igazából nem tudom miért, hiszen bár olcsók, de hangminőségük pocsék. A Yamaha ilyenirányú kísérlete az MA-51W nevet viselő "Soft Synthesiser". A General Midi hangkészlet mellett az XG szabványnak megfelelő hangokat is tartalmazza. Ami szükséges hozzá, az csak egy minél gyorsabb Pentium és minimum 8 MB, de minél több RAM. A számítógép sebességének megfelelően 3 féle hangminőségű lejátszást tudunk beállítani. A hangkeltéshez már csak jó hangfalak hiányoznak, ezekről is gondoskodik a Yamaha. A különféle teljesítményű aktív boxok mellett ők is kínálnak mélynyomót kiegészítésnek.





FARGO SZÍNES PRINTEREK

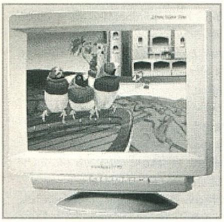
A Fargo FotoFun egy viszonylag elérhető árú, digitális, színes foto-nyomtató. Bármilyen forrásból (Photo-CD, scannelt kép, digitális kamera,...). A nyomtató a profi és rendkívül drága foto-nyomtatókban használt thermal dye-szublimációs eljárást használja, így kiváló minőségű true color nyomtatásra képes - egy kép elkészítéséhez kb. 2 perc szükséges. Nyomtathatunk speciális foto-papírra, öntapadó címkére,... Készíthetünk vele színes meghívókat, kártyákat, porcelánpohárra címkét (ehhez megfelelő kiegészítőt is vehetünk). Ha valaki kis házi foto stúdiót akar, annak csak egy digitális kamerára, egy képszerkesztő programra és e nyomtatóra lesz szüksége- már készítheti is álmai fotóját.

A Fargo Primera Pro egy továbbfejlesztett, kétfunkciós dye-szublimációs/wax thermal színes foto-printer. 600x300 dpi felbontású, true color képek nyomtatására képes A, A4 és A6 méretben (ez utóbbihoz bővítőkészlet szükséges). A nyomtató használható minden fontosabb géptípuson, így PC-n, Macintosh-on és Amigán is. Léteznek hozzá minden fontosabb plattformra driverek, mint Autodesk, Adi, Unix,... Opcionálisan kapható hozzá Adobe PostScript Level 2 software, mely révén kompatibilis lesz szinte minden DTP és illusztrációs alkalmazással (pl. Adobe Illustrator, QuarkXPress). A Primera Pro szövegek kiváló lézer-minőségű nyomtatására is képes, így minden fontosabb nyomtatási feladatra alkalmas. A hozzá adott FargoColor programmal a color management is egyszerűen megoldható. A Primera Pro tehát elsősorban DTP-seknek és grafikusoknak érdekes, de mindenki jól tudja használni, aki számára fontos a szöveges nyomtatás mellett a kiváló minőségű színes képek (pl. színes prospektusok) kinyomtatása is.

Charlie

ViewSonic

monitorok



Egy PC-s konfiguráció összeállításakor talán hosszútávon a legfontosabb, hogy jó minőségű monitort válasszunk. A monitor az, melyet talán a legtovább használunk a gépben – már szinte az összes alkatrész (alaplap, winchester, proci,...) kicserélődött az idők során, de még mindig ugyanaz a képernyő előtt ülünk. A hosszabb használati idő mellett még azért fontos egy jó monitor, mert ezt nézzük órák hosszat, így ezzel tudjuk egészségünket (szemünket) leginkább rongálni. Tehát nagyon fontos, hogy ne a monitoron spóroljunk, és megfelelő, jó minőségű monitort vegyünk.

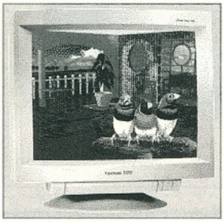
Az olcsó monitoroktól nem érdemes csodákat várni: a színek többnyire mosottak, kicsi a fényerejük, képük nem kontrasztos és nagyobb felbontásokat nem, vagy csak gyatra képismétlési frekvenciával tudnak megjeleníteni. Néhány gyártó azonban igyekszik ellensúlyozni a középszer dömpingjét, és kiváló paraméterekkel rendelkező, modern monitorokat gyárt. Ilyenek a Sony, Nokia, NEC és a ViewSonic is.

És most lássuk, mik azok a speciális dolgok, melyeket a ViewSonic monitorok kínálnak.

A különböző beállításokat, mint kontraszt, fényerő, stb... a képernyőn megjelenő menükben végezhetjük el.

A ViewMatch színbeállító rendszer segítségével külön-külön állíthatjuk a három alapszínt (piros, kék és zöld), hogy a nyomtatási képpel azonos színeket lássunk a képernyőn.

Super Contrast Screen: egy speciális üveg felhasználásával



rendkívül éles, kontrasztos képet és élénk színmegjelenítést értek el.

A legszigorúbb svéd szabvány a TCO előírásainak megfelelnek a monitorjaik. Ez minimális hősugárzást és energiafelhasználást enged csak meg.

A monitorokhoz adják az OptiGreen programot, mely attól függetlenül, hogy a számítógépünk Energy Star szabványt ismeri-e, lekapcsolja bizonyos idő után a monitort.

A monitorjaik természetesen ismerik az Energy Star szabványt is. Három fokozatban lekapcsol a monitor, ha éppen nem használjuk a gépet- a legkisebb energiafelhasználású fokozatban kevesebb, mint 8 Wattot fogyaszt.

ARAG (Anti Reflection Anti Glare) ez a rövidítés egy többrétegű képernyőfelépítést takar, mellyel elérték, hogy a képernyő ne tükröződjön, és közben az éles kép is megmaradjon.

Double Dynamic Focus System: egy helyett kettő lencsekészletet építettek be, így 20 százalékkal jobb a fókuszálás, és 50 százalékkal kerekebbek a képpontok.

Colorific Software: ez a program a Kodak Precision Color Management rendszere alapján egymáshoz igazítja a képernyő és a nyomtató színeit, így ténylegesen a nyomtatási képet látjuk a monitoron (WYSIWYG).

Plug and play+: A Windows 95-ön belül ez a rendszer automatikusan megkeresi a legjobb beállítást a monitor és a grafikus kártya számára, azaz a maximális felbontás-képismétlés kombinációt.

AIM (Advanced Invar Mask) csökkenti a fénysugaraknak a hő miatti eltérülését, így javítva a képminőséget.

Három év garancia

A ViewSonic monitorokból a különböző felhasználói igényeknek megfelelően 4 sorozatot hoztak ki:

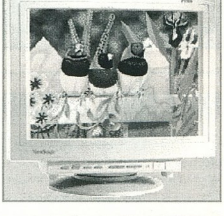
Professional Series: ezek a legmagasabb szintű igények kielégítésére készült monitoraik- főleg CAD és DTP alkalmazásokhoz ajánlják őket, 17 collos és 21 collos változatban készülnek. Legmagasabb felbontás, amit tudnak 1600x1280, és 1280x1024 felbontást 77 és 85 Hz közötti képfrissítéssel képesek megjeleníteni. A képpontátmérő 0.25 mm!

Graphic Series: általános grafikai feladatokra ajánlott monitorok, melyek jóval drágább kategóriájú modellekben szokásos funkciókat tartalmaznak, mint pl. digitális vezérlés, color matching. 15, 17 és 20 collos változatokban készítik őket. A legmagasabb megjeleníthető felbontás: 1280x1024, és 1024x768 felbontást 85 Hz-en adja le.

Multimedia Series: mint neve is mutatja, multimédiás alkalmazásokhoz ajánlják. Specialitásuk a monitorba beépített hangszóró, mikrofon, és fülhallgató-foglalat.

Economy Series: ezeknek a 14 illetve 15 collos monitoroknak az ár/teljesítmény viszonya kiváló. A velük árban egy kategóriába tartozó monitoroknál jóval jobb képminőséget kínálnak. Mindenkinek ajánlható, aki viszonylag olcsóbb, jó minőségű monitort keres.

Charlie



PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Pixel Multimédia Kft. biztosította.

1088 Budapest, Rákóczi út 13. Tel.: 266-6059

3D Blaster

A Creative Labs 3D gyorsítója

Egyre nagyobb piaca van a PC-s 3D-s gyorsítókártyáknak. A nagy gyártók egyre másra jönnek ki a különféle kártyákkal, a vevők meg persze megint nem tudnak választani. A Creative Labs ez idáig legfőképpen hangkártyáiról volt ismert. A 3D Blastert már elég régen beharangozták, még jóval az nVidia chipes gyorsítók (Diamond EDGE, Genoa Stratos) megjelenése előtt. Időközben leállították a gyártását, de nem kell megijedni!! Mindössze csak arról van szó, hogy az eredeti kártya VLB-s változatban került forgalomba, de időközben a 486-os alaplapok szinte teljesen átmentek PCI buszos felépítésűvé. A kártya dobozán egyébként olvasható a bíztató jövő: Creative mérnökei nemsokára kijönnek az új PCI buszos 3D Blaster-rel, addig is a raktáron levő VLB-s készletet árulják ki.

Nézzük, mit is kapunk a pénzünkért. Minden dolog csak akkor jó, ha van hozzá szoftver-támogatás is. A 3D Blaster-hez már vásárláskor kapunk néhány játékot. Ezek a programok az eredeti PC-s játékok 3D Blaster-es speciális átiratai, és csak e kártya segítségével hajlandóak működni. A tesztelésre kapott kitben az eredetileg járó 4 db játékprogram mellé jár egy ötödik is bonusként. A játékok sorban: Flight Unlimited, Magic Carpet Plus (I + Hidden Worlds), Rebel Moon, Nascar Racing, a bonus pedig a Hi-Octane. Ezek mellet sikerült megszerezni még egy játékprogram demoját, ami evvel a kártyával kooperál. Ez pedig a Sony csodakonzoljáról jól ismert verekedős játék PC-s átirata: a Tekken. Ez a program, és persze még sok más is rövid időn belül megvásárolható lesz a kártyához, illetve sok programhoz lesz majd 3D Blaster patch.

Ha arra gondolok, hogy a SegaPC vállalkozás az nVidia chipes kártyákat részesíti előnyben, akkor érthető a dolog, hogy a Namco által megjelentetett, és a jövőben megjelenő játéktermi és konzolos játékok PC-s átiratai nagy valószínűséggel a 3D Blaster-t fogják támogatni - ugyanis e két japán cég konkurenciát jelent egymásnak. Előfordulhat az is, hogy ezek a programok nem jelennek meg majd nV1-es kártyákra (vagy csak sokkal később). A döntés rajtunk áll - mivel akarunk játszani: a Sega Rallye-vel, vagy a Ridge Racer-rel?

Ami az európai fejlesztőket illeti, a Papyrus pl. nVidiára is megírta a Nascar-t, meg a 3D Blaster-re is. A Bullfrog is fejleszt mindkét kártyára, az Interplay is, szóval fejlesztő van rendesen. Bonyodalmat csak az újabb fejlesztésű kártyák megjelenése okozhat, hiszen már nyomul az S3 Virge is.

Nos ennyi bevezető után a tapasztalatok. A kártya VLB-s slotba kerül, ami a régebbi 486-os alaplapokon 2-3 is van. Mivel a 3D Blaster önmagában nem tartalmaz videokártyát, ezért azt össze kell hozni vele. Ehhez egy VGA loopback kábelt is mellékelnek. Az összeszerelés nem okozott bonyodalmat, és az általam leginkább utált (bár kétségtelenül hasznos) feature connector-t sem kellett csatlakoztatni. Az eredetileg a kártyán levő 1 MB VRAM + 1MB DRAM a későbbiekben bővíthető egy speckó 2 MB-os VRAM RAM kártyával, ezzel is jelentősen gyorsulhat a kártya teljesítménye.

A kártyához két lemezt is jár. Az egyiken a DOS-os és Windows-os install, a másikon pedig a WindowsNT-s és a Win`95-ös driver található. A P&P elvárásai szerint nem raktak jumper-t a kártyára. A legérdekesebb és a kártya vásárlása mellett döntő szerepet játszó dolog a Win`95 alatti DirectX és Direct3D támogatás. Ez annyit jelent, hogy a Win`95 alatt e technológiát használó játékok (a jövőben megjelenő stuffok min. 50%-a csak Win`95 alatt fog futni, ezek majd 100%-a pedig az említett rendszerben lesz megírva!!) jelentős sebességnövekedést fognak mutatni a 3D Blaster segítségével.

Saját tapasztalat. A kártya egy 486 DX4 100-as gépbe került. A 24 MByte RAM mellett egy 2X-es Sony CD-ROM drive erősítette a config-ot. Általános észrevétel: a játékok SVGA-ban úgy mentek, mint VGA-ban a 3D Blaster kártya nélkül. Tehát kb. egy 90-es - 100-as Pentium sebességét hozta a 3D Blaster a 486-oson. Ez azért nem olyan rossz!! A Nascar gyönyörűen futott, és az annak idején általam sokat szidott Hi-Octane is megemberelte magát, egészen szépen futott SVGA-ban.

Valószínűleg sokkal jobb eredményeket lehet kihozni a kártyából, ha gyorsabb 486-os mellé pakoljuk (5x86/133 - 133-as Pentium ???). Végülis a prockónak ki kell számolni a vektorkoordinátákat, vagy tévedek??????

Ha a kártyából lesz PCI-os változat, és berakjuk egy 100-as Pentium mellé, akkor nagyon zoral dolgokat fog majd produkálni. Ha módunk lesz rá, akkor írni is fogunk róla. De erre még várnunk kell.

A végére egy fontos dolog. A szoftvertámogatással szerintem nem lesz gond, elég ha csak a Namco-ra gondolok (Soul Edge PC-n??????), vagy a Win`95-ös Direct3D-re.

SAKMAN

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz a kártyát a Grafix SHS Kft. biztosította.

Budapest, X. Jászberényi út. 72. Tel.: 262-5243

Microsoft
Software - hardware tallózó

CINEMANIA '96

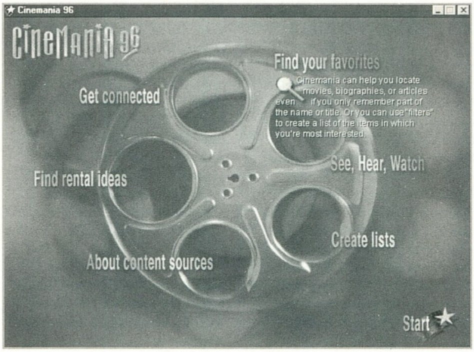
Mindenévi Cinemaniánkat add meg nekünk ma... hangzik el sokak szájából az ima, ami minden alkalommal meghallgatásra talál. Ez évi Cinemaniánk egy kicsit más, egy kicsit több, bővebb, szebb és korszerűbb. Ez utóbbi tulajdonsága abban nyilvánul meg, hogy csak és kizárólag Windows'95 alatt fut, nem éri be a 3.1-es verzióval. Ezt ki-ki ítélje meg saját hitvallása szerint, a tény attól még tény marad.

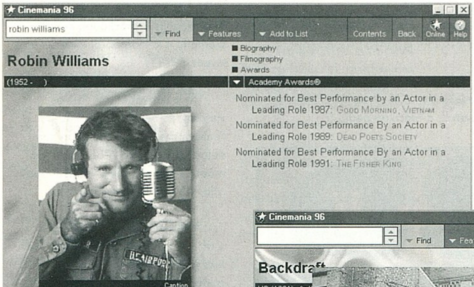
A CD tartalma lényegében nem sokat változott, mindössze még egy év termése felkerült rá és olyan alkotók, színészek, rendezők és persze még sokan mások kerültek reflektorfénybe, akik tavaly még csupán meghúzódtak a többiek árnyékában, szinte névtelenül. A Cinemania'96 több mint négyezer biográfiát, két és félezer portré fotót, több mint ezer filmkockát, csaknem kétszáz dialógust, százhúsz filmzene részletet és huszonhárom videobejátszást tartalmaz. De az Internet-hez hozzáférők havonta szedhetnek le további bővítéseket a CD önmagában sem csekély anyagához. Bár a filmkedvelők enélkül is ellesznek egy darabig, hiszen az utóbbi nyolcvan év több mint húszezer filmjéről esik szó, ismét felhasználva a már megismert kritikusok kiadványait. Ezt pontosítva; Ephraim Katz Film Enciklopédiájának, a pulitzer-díjas Roger Ebert kritikáinak legjavát, teljes videogyűjteményét, Pauline Kael 5001 Nights and Movies könyvének teljes anyagát és Leonard Martin Bestsellerének, az 1996-os Movie&Video Guide tartalmát.

Magán a CD felépítésén nem sokat változtattak. Kár is lett volna a jól bevált rendszert megbolygatni. Kereshetsz filmenként, alkotónként, időzónákra szűkített tartományban, vagy alkalmazhatsz más „szűrőket" is. Pl. XY szerepeljen benne, vagy érjen legalább három csillagot, nemzetisége szerint legyen mondjuk Brazil és így tovább. Aki pedig az Oscar-díjakra kíváncsi, éves bontásban megtekintheti a jelöltek és díjazottak listáját a teljes időszakra.

Ha nem konkrét filmet keresel, hanem inkább valami megfelelőt estére, akkor a kategóriák szerint megtekintheted a Cinemania tartalmát; legyen az érdeklődésed központjában akár sci-fi, akció, fantasy, vígjáték, horror, krimi, romantikus történet vagy családi mozi. Könnyebb lesz a választás, még ha a hazai videotékák kínálata nem is fedi le a CD tartalmát.

Összegezve a Cinemania'96 pontosan azt nyújtja, amit elvár tőle az ember. Sem többet sem kevesebbet (bár zárójelben megjegyezném, hogy én kicsit több, új portrét és filmrészletet vártam). Az pedig, hogy a program csupán Win'95 alatt fut olyan tény, amihez hamarosan hozzá kell szoknunk és nem csak a Microsoft termékek piacán. Hiába, haladni kell a korral.





EASY BALL

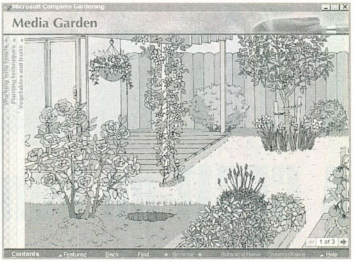
Az Easy Ball a Microsoft legújabb fejlesztése, melyet kifejezetten az apró kezek számára terveztek. Ez a csodagömb megoldja a kicsik számára esetleg gondot okozó „egér-kezelési problémát". Az Easy Ball maximálisan megfelel azoknak a követelményeknek, amire a gyerekeknek szükségük van: könnyű és gyors kurzor-mozgatás, egyszerű

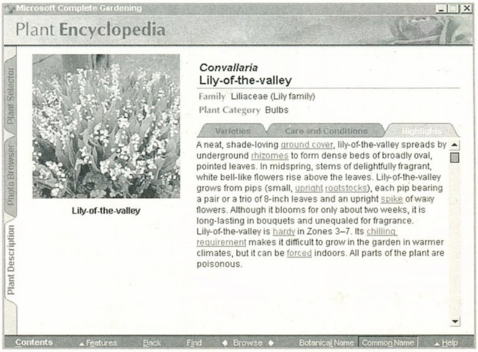
gombnyomás, strapabíróság és tetszetős kivitel. Emellett a gyerekek több mókás pointer közül is választhatnak a hagyományos nyíl helyett. S hogy legyen min kipróbálni az új csodát, a cég az Explorapedia sorozat World of Nature CD-jét is mellékeli a dobozba. Ezt a hardware-t minden kisgyerekes szülőnek csak ajánlani tudom. Az Easy Ball-t a cég 2-6 éveseknek ajánlja, de tapasztalataim szerint a nagyobbacskák is szívesen forgatják.

COMPLETE GARDENING

A cég tavasszal megjelenő kiadványa ezúttal a kerttulajdonosok szívét dobogtatja meg.

Minden, amit a kertészkedésről tudni kell, megtalálható rajta. Az iszonyatos mennyiségű, több ezer növény; virág, zöldség, gyümölcs, fa, cserje és bokor ismertetése, képes bemutatása mellett videofilmeket, szemléltető animációkat és ültetési, gondozási tanácsokat találnak az érdeklődők. Akinek pedig valami gondja van, legyen az akár betegség, akár kártevő, tüneteivel nyugodtan keresse fel a CD megfelelő fejezetét.





Meglepően sok problémájának megtalálja majd a megoldását, annak ellenére is, hogy a CD inkább az amerikai területekre orientálódik.

Akik még nem döntötték el, milyen stílusú pihenő-, virágos vagy veteményes kertet szeretnének, túrázzanak egy kicsit az alkotókkal, hátha kedvet kapnak valamelyikhez. A CD hasznos profiknak és kezdőknek egyaránt, csak persze angolul nem árt tudni hozzá...

Lily

Kuck Mal! Itt a Microsoft COMPO 3. fordulója!

A hat részesre tervezett COMPO áradatban reméljük sokan résztvesztek – már csak a nyeremények miatt is érdemes!

Az alábbi kérdések mind a nemrégiben megjelent Microsoft Cinemania '96 filmenciklopédiából lettek válogatva, ami a mozi csodálatos világát mutatja be. A helyes megfejtéseket ***május 25-ig*** várjuk a GURU címére (1399 Budapest, Pf. 701/765).

A levlapra feltétlenül írjátok rá: **Microsoft COMPO 96/3.**

A nyereményekről is ejtenénk pár szót:

Szóval a helyes megfejtést beküldők között havonta gazdára talál egy

Microsoft Natural Keyboard,

és egy eredeti **Microsoft Home** termék.

Ez utóbbi kiválasztható a majd harmincféléből.

Természetesen egyéb nyeremények is gazdára találnak majd (egérpadok, pólók, stb.), tehát érdemes törni magatokat!

Az új kérdések:

1. Melyik filmet nem Steven Spielberg rendezte?
   - a.) - Cápa
   - b.) - Jurassic Park
   - c.) - E.T.
   - d.) - Csillagok Háborúja
2. Melyik filmben nem játszott John Travolta?
   - a.) - Mr. Szombat Este
   - b.) - Pomádé
   - c.) - Ponyvaregény
   - d.) - Szóljatok a köpcösnek
3. Mi a „beta"?
   - a.) - a film fejlesztés alatti munkaverziója
   - b.) - a Sony által 1976-ban bevezetett video formátum
   - c.) - féligáteresztő hangszűrő kamerák számára

Míro újdonságok

A CEBIT-en bemutatott új termékek

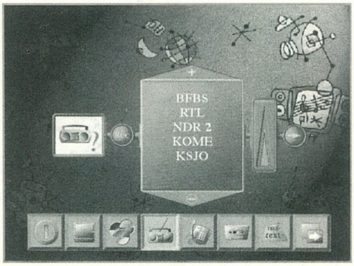
Az idei CEBIT-en a sok-sok újdonság között a német míro is előrukkolt új termékkel, illetve pontosabban egy vadonatúj termékcsaláddal. A míroMEDIA termékcsalád egy moduláris hardvereszköz az integrált grafikus, multimédia és kommunikációs alkalmazásokhoz. A vadonatúj termékcsaládhoz természetesen vadonatúj szoftvercsomagot kapunk, mely kinézetében új irányzatot teremthet a Windows-os kezelőszoftverek között.

Mit is tartalmaz ez a termékcsalád??

A komplett míroMEDIA hardver két kártyából, két daughterboard-ból, és egy távirányítóból áll. Ezek együttese egy olyan komplett multimédiás eszközt alkot, mellyel szinte korlátlan lehetőségeink nyílnak bármilyen otthoni alkalmazáshoz. Nézzük sorban őket.

Az első kártya a míroMEDIA view névre hallgat. Ez egy 64 bites S3 Trio64 V+ grafikus processzorral szerelt VGA kártya 2 MB EDO-DRAM-mal. Ez mellé még egy S3 Scenix MX2 processzorra épülő MPEG dekódert is rápakoltak a míro mérnökei. Igen pozitív dolog, hogy az MPEG dekóderkártyáknál leginkább hiányolt TV kimenetet sem felejtették le róla, így nem kényszerülünk rá, hogy 14"-es monitorunkon nézzük az MPEG filmeket, hanem kedvenc TV készülékünket is rá tudjuk kötni a kártya kimenetére. Mint mostanában minden új fejlesztésű kártya, ez is PCI local bus-os csatlakozású.

A kártyán található még egy csatlakozási lehetőség, ide a míroMEDIA TV upgrade elnevezésű daughterboard csatlakoztatható. Ez a kiegészítő kártya egy TV tunert és egy TELETEXT dekódert foglal magába. A kiegészítő kártya segítségével TV-ként használhatjuk PC-nket. További szolgáltatások: 100 oldalas teletext memória, állomásnév felismerés, S-VIDEO és Composite bemenetek.



A kithez tartozik még egy igen furcsa szerkezet is. Ez pedig nem más, mint a míroMEDIA Remote vezérlő. Ez egy igen pofás kis szerkezet - egy infravörös távirga. A távirányítóhoz szorosan kapcsolódik a míroMEDIA Manager szoftver. A távirányítóval és szoftverrel együtt a komplett míroMEDIA hardvert tudjuk kezelni. A míroMEDIA Manager egy kellemesen szokatlan grafikus felületű alkalmazás. Rajta keresztül elérhetjük mindazt, amit a hardver támogat. Letölthetünk az Internetről, kapcsolgathatjuk a TV vagy rádióállomásokat, vezérelhetjük a CD-ROM lejátszót audio és MPEG üzemmódban is - szóval mindent.

E két hardvereszköz megvásárolható egyben is míroMEDIA View TV néven. A kit minden olyan elemet magába foglal, amit a két termék külön-külön tartalmaz.

A második kártya a míroMEDIA Online névre hallgat. A névből adódóan egy 28.800-as v.34 faxmodemet és egy wave-table hangkártyát tartalmaz. A modem rész szinte minden olyan dolgot támogat, amit egy telefonvonallal kapcsolatban felvethetünk. Fax, üzenetrögzítős - név-számmemóriás telefon, hangposta, Internet elérés, stb. A hangkártya rész a PCM 12-vel megegyező szolgáltatásokat nyújtja, tehát a kártya DOS alatt is GM és MPU-401 kompatibilis - effektíve mennek vele a játékok. A kit tartalmazza a míroMEDIA Manager programot a távirga nélkül, amit egérrel kezelhetünk. A kártyán egy daughterboard csatlakozás is található, ide a míroMEDIA Radio kártyát csatlakoztathatjuk.

A míroMEDIA Radio daughterboard egy RDS FM sztereó rádiótunert tartalmaz. Az RDS rendszerről már írtam pár sort egy régebbi PC GURU-ban (96/1), ezért erre itt most nem térek ki. A kártya szolgáltatásai: az RDS adatcsomagok merevlemezen való tárolása, a rádióadások digitális rögzítése merevlemezen.

SAKMAN

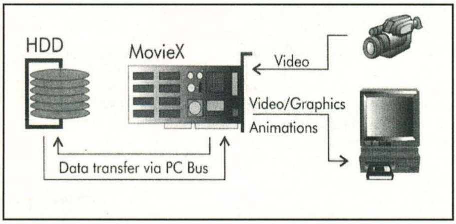
PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot az Axico Informatikai Kft. biztosította.

1074 Budapest, Dohány u. 67. Tel.: 268-0330

DeskTop Video

Az igényes megoldás



Folytatva megkezdett sorozatunkat - melyben eddig a Digital Processing Systems PAR és PVR rendszereit mutattuk be - most a német Computer & Motion cég DeskTop Video termékcsaládja következik.

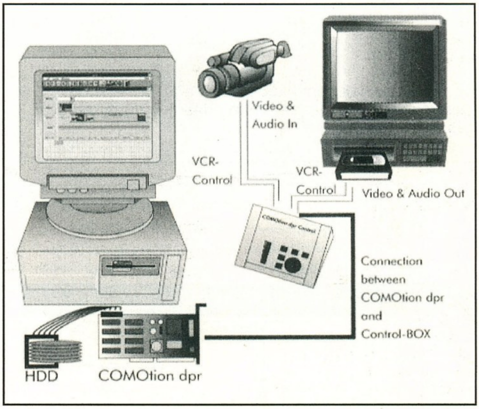
A család legfőbb jellemzője, hogy kifejlesztői videos szemléletmóddal dolgoztak, melynek eredményeként egy olyan moduláris építésű eszközcsoport jött létre, mely a felhasználó igényeihez messzemenően alkalmazkodik.

CONTROLX MODUL

Külső egység, mely 3 VCR editálás vezérlőt tartalmaz. Ismeri a SONY Control L (Lanc) és a Panasonic 5/11 PIN-es protokollját, az RS232-t és az infrát. Kezeli a különböző time-kódokat, lehetővé teszi a frame pontos editálást.

VIDEOX2

Kétcsatornás videokeverő, 2db egymástól függetlenül skálázható videoprocesszorral. Több mint 100 beépített effektet és átmenetet tartalmaz, melyet a felhasználó tovább bővíthet. Kezeli az Alpha csatornát. A modulnak egy négycsatornás, sztereo hangmixer is



része. 2db full-frame TBC-t tartalmaz. Kommunikálni tud az Autodesk Animator Studio szoftverével is.

JOGSHUTTLEX

A gyors és pontos munkához célszerű ezt a külső tasztatúrát használni, mely a dedikált editorok kényelmét nyújtja.

MOVIEX MODUL

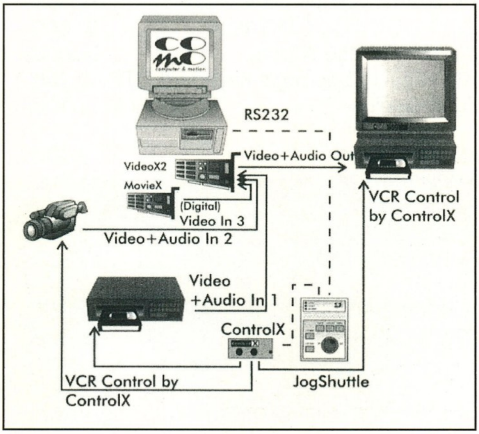
ISA buszos M-JPEG kártya, szerkesztő szoftverrel. VHS minőséget produkál és szabványos EDL listát is készít. Ez lehetővé teszi, hogy az opcionális ControlX modulhoz csatlakozva középkategóriás videomagnókat vezéreljen a vágáshoz, off-line editorként.

MOVIEX PCI MODUL

PCI buszos M-JPEG kártya, szerkesztő szoftverrel. S-VHS minőséget tud és szabványos EDL listát készít.

COMOTION DPR MODUL

Dedikált SCSI merevlemezt kezelő egység, mely broadcast minőséget biztosít. Saját VCR-vezérlő egységgel rendelkezik.



PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a CORG Computer Kft. biztosította.

1112 Budapest, Dayka G. u. 48/c. Tel.: 319-4899

WANEK STUDIO

Budapest, VIII. Kálvária tér 7.
Tel.: 1340-183, 2699-300/3092
Debrecen, Vár u. 10. Tel.: (52) 319-553

Jön a nyár, süt a nap, a WS-nél is olvadnak az árak... Érdemes benézni hozzánk, a legjobb árakkal várnak. Egy kis ízelítő április eleji árainkból:

Hitachi 4X CD-ROM drive	6.500,-
486-os alaplap DX/DX4 EIDE VLB	8.500,-
486-os alaplap DX/DX4/5x86 EIDE PCI	11.500,-
Intel Triton Pentium Burst Cache alaplap	17.000,-
540 MB Mode 4 Quantum HDD	21.000,-
540 MB Mode 4 Seagate multimédia HDD	20.500,-
850 MB Mode 4 Seagate WD HDD	23.500,-
1 GB Mode 4 Seagate HDD	26.500,-
AMD DX4/100 Mhz	6.600,-
AMD 5x86/133 Mhz	9.800,-
SB kompatibilis 16 bites hangkártya	6.800,-

486-os konfigurációt 82.000,-től, P75-ös konfigot 119.000,-től tudunk adni.

Használt adásvétellel is foglalkozunk, egy-két használt ár:

120 MB HDD	5.000,-
170 MB HDD	6.500,-
386 DX/40 alaplap	3.500,-
Cx DX-40 proci	1.500,-
iDX2-66 proci	2.500,-

Tessék, hogy vannak ennél kedvezőbb árak is? Mondd meg nekünk, és mi még olcsóbban odaadjuk ugyanazt az alkatrészt. Hívjatok...

CD-ROM LEMEZEK

ADÁS-VÉTEL-ADÁS-VÉTEL-ADÁS-VÉTEL

MIÉRT PONT MI? **Mert a használt CD nem kopott CD!**

...mert lehet már máshol nem kapható ritkasághoz jutni,
...mert 30-60%-kal olcsóbb az újnál,
...mert a beadott CD-k 90%-a elkel,
...mert az eladó kötheti ki az eladási árat.

Készpénzért és bizományba Minden CD-t átveszünk

A múlt hónap legjobb vétele! Command & Conquer 4800.- Ft+áfa

...mert 7 napig otthon tesztelheti a választott CD-t

MIÉRT ELŐNYÖS A KLUBTAGSÁG?

...mert az otthoni tesztelésnél csak 7,5% foglalót kell letenni,
...mert 10-50%-kal alacsonyabbak az árak,
...mert minden hónapban klubnap, sok meglepetéssel,
...mert ingyenes tájékoztatót kap a kínálatról,
...mert ha ketten együtt lesznek tagok, a klubtagságihoz **féláron** jutnak.

Rebel Assault II. **7992**.- helyett **3996**.- Ft+áfa **Csak klub-tagoknak!**

RILLA E.C.
Budapest VI., Vörösmarty u. 58/a.
/közel a Nyugati p.u.-hoz/ Telefon : 302-5172

TRANS-AM

Nyitvatartás : H-P : 9-17 Szombat : 10-13
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel./Fax: 251-7916 Fax: 184-22-49
Rádiótel.: 06-20-344-391

Számítástechnika és Multimédia

Professzionális Multimédiás termékek a Trans-Am-tól!

HANGKÁRTYÁK :
Eredeti Sound Blaster-ek: Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32 VE
Sound Blaster AWE 32
Discovery Kit

Média Magic hangkártyák: Média Magic SCSI
Miss Melody Stereo hangkártya

CD DRIVE-K: - 2x-es,4x-es,5x-ös,6x-os,8x-os sebességű CD drive-k
- Külső és belső
- At, SCSI és saját vezérlős
- Típusok: *ACER, * SONY, * PANASONIC, * TOSHIBA, * NEC, * PIONEER, * MITSUMI, * SANYO, * CREATIVE

HANGFALAK:
- 7 W aktív hangfal (1 pár)
- 12 W aktív hangfal (1 pár)
- 50 W aktív hangfal (1 pár)
- 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 120 W aktív hangfal (1 pár)
- 240 W aktív hangfal (1 pár)

CD ÍRÁS 990,- +ÁFA anyagár nélkül!
Audio CD írásnál a digitalizálás díja 40 Ft + Áfa / perc
RÖVID HATÁRIDŐ!
MEGBÍZHATÓ MINŐSÉG!

Panasonic, Sanyo 4x-es CD drive	8.600,-
Creativ 6x CD ROM	15.200,-
Toshiba, Sony 4x-es SCSI CD	23.200,-
2 x 7 W aktív hangfal + táp	2.640,-
2 x 80 W aktív hangfal + táp	6.800,-
2400/9600 Zoltrix FAX-Modem	4.200,-
14400 Fax-Modem-Voice Message	12.600,-
Ricoh 2x-es külső SCSI CD író+ software + 10 ajándék CD lemez	180.000,-
850 MB Quantum IDE Winchester	24.200,-
1.3 GB Quantum IDE Winchester	29.600,-
4 MB/32 bites, 8 MB/32 bites RAM modul	7.800,-/15.800,-
AMD 486/100 Mhz Processzor	7.200,-

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a FaxBankot!
Tel.: 180-86-11 Kód: 1471#Tone üzemmódban!
Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól Pentium 133-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról.
Teljes körü szervizszolgáltatással várjuk minden kedves vásárlónkat!

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lízingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

TAMEX Kft.

Budapest XIV.
Ungvár u. 41.
Tel.: 251-1160, Fax: 252-7926

HP 5 L	96.000,-
HP Deskjet 600	39.000,-
Zoltrix 14.400 belsõ fax-modem	12.000,-
14" DAWEOO, LR, NI monitor	39.500,-
S3 Trio 64, PCI, 1 MB VGA	10.000,-
QUANTUM 850 A HDD	25.000,-
101 vagy 102 gombos keyboard DTC	2.200,-
Egér, Genius	1.100,-
AMD DX4-100	9.000,-
AMD DX4-130	11.000,-
Pentium 100	29.000,-
4MB/36bit SIMM	8.000,-
8MB/36bit SIMM	17.500,-

EPSON, HP, CANON, ADAPTEC, PHILIPS, DAEWOO, PANASONIC, TOSHIBA termékek nagy választékban!

Megérkeztek az új joystickok szimulátorokhoz!

Az árak az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!

Internet

IP, Domain, URL

Az előző hónapban kicsit furcsán fejeződött be az Internet bemutatása, mivel – bár nem az Interneten, de – elutaztam. Ezért szeretném a magyarázatot még egy-két dologgal kiegészíteni.

MI AZ IP CÍM?

Egy négy bájtos szám, amivel a hálózatra kapcsolódó számítógépeket azonosítják pl.: 193.128.44.98 Ez a cím két részből áll, egy hálózat- és egy gép azonosítóból. Ez még további részekre tagolódik A,B,C osztályú címekre, amit annak idején legalábbis így képzeltek el.

Az A osztályú cím – a hálózat azonosítója – 1-126 közötti szám lehet, a maradék három szám 16 millió számítógép címzését jelenti.

A B osztályú cím a hálózatot és azon belül az egyes gépeket két-két bájt azonosítja (128-191) – ez 16 ezer hálózat és azon belül 64 ezer gépet jelent.

A C osztályú cím (192-223) 2 millió hálózat egyenként 255 számítógépét azonosítják.

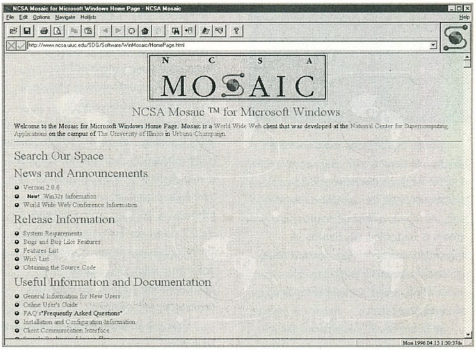
A fennmaradó számok 224-255 speciális célra vannak fenntartva.

Bár a 4 bájtos IP címzés 4 milliárd számítógép azonosítását jelenti, a fejlődéssel ez a címtartomány hamarosan kimerül (JOCO úrtól tudom). Sokan dolgoznak egy újabb IP címzés megalkotásán, természetesen úgy, hogy a régi címzések többé-kevésbé megmaradhassanak. A központ, ahonnan az IP címeket kiosztják Amerikában van, a neve INTERNIC (Internet Network Infomation Center). Itthon a címeket pedig a MTA SzTAKI adja ki.

Természetesen egy számítógépnek lehet egy számsorozat az azonosítója, de az, aki az adott számítógépet használja nem érheti be ennyivel, ráadásul nem igazán jelent neki senkit vagy semmit, csak egy számot. Ezért találták ki a **domain címeket**, melyek röviden bár, de legalább utalnak a helyre, és hogy kivel beszél vagy éppen kinek nézi a WWW oldalait. Pl.: eta.enrg.bme.hu

Ez annyit jelent visszafelé olvasva – aki még nem tudná, ezt az angolok találták ki, hogy egy kicsit bonyolítsák a dolgokat (az országból kimenő címeket a határon megfordítják immár jól) –, hogy a keresett gép Magyarországon (hu) van, a Budapesti Műszaki Egyetemen (bme), azon belül az energetikával foglalkozó (enrg) Erőművek Tanszékén (eta). A domain nevek utolsó tagja általában az országot jelölik, amit szabvány szabályoz (gopher://info.ripe.net/0/iso/codes).

Léteznek ettől eltérően – természetesen Amerikában lévő –, úgynevezett top-level domain (legfelső szintű) címek. Pl.:
com – ipari, üzleti felhasználók,
edu – egyetemek, oktatási intézmények



gov – kormányhivatalok
mil – katonai intézmények
net – hálózati szolgáltatók
org – egyéb egyesületek, szervezetek,
bitnet, uucp – a legfelső domain szinjén, egy nem az Interneten lévő cím.

A domain címek és az IP címek közötti kapcsolatot úgy lehet legjobban megérteni, ha fellapozunk egy telefonkönyvet, csak itt a nevek helyett domain nevek, a telefonszámok helyett pedig IP címek lennének írva. Ezt a „telefonkönyvet" találóan DNS-nek (Domain Name System) hívják. Ez fa struktúrában – az alattuk üzemelő gépek domain neveit tartják nyilván – van letárolva különböző gépeken.

Tehát keresés esetén az IP címet vagy megtalálja a helyi szerveren vagy nem. Ha nem – jobbról balra haladva – keres egy ismert részt, ami utalhat a DNS szerverre. Ha itt sem találja, akkor a struktúrában alatta lévő gépen keres tovább. Ha megtalálta, akkor letárolja, hátha még később keresi más is.

URL

Universal Resource Locator. Ez a rövidítés a hálózat méretei miatt az évek során alakult ki, mivel az egyes szolgáltatások nem mindig találhatóak meg egykönnyen. Azaz:

<protokol>://<internet_cím>:portszám>/<könyvtár>/<fájl_név>?<paraméter>

Természetesen ez nem ennyire bonyolult, mert az ilyen szintet már a számítógépen egy-egy kattintással elérhetjük. Például a GURU www oldalát(ait):
http://www.datanet.hu/guru

Viszont nem csak http protokollok vannak:
ftp – fájl átviteli protokoll
gopher – gopher szerveren elérhető infomáció
http – hypertext a Web számára
news – hírcsoport
telnet – bejelentkezés távoli gépre
mailto – levél küldése egy címre
Ezen erőforrások elérésének lehetőségeiről majd legközelebb írok.

Ha valami kérdésetek, észrevételetek van az Internettel kapcsolatban akkor írjatok, de a borítékra ne felejtsétek el ráírni: INTERNET. Természetesen E-mailben is válaszolok, csak a Subject INTERNET legyen.

Laza
guru@mail.datanet.hu

Assembly
A fixpontos aritmetikáról

Szevasztok!

Aargghh! Már másodszor kezdem el itt, mert saját hülyeségem folytán elszállt vagy 25 sor. Grrrr! Na, fussunk neki megint!

Maga a kifejezés meglehetősen ronda, de amit takar, elég egyszerű. A számítástechnikában a törtek ábrázolásának két általános módja van. Az egyik a lebegőpontos, a másik a fixpontos ábrázolás. A lebegőpontos számítási formát főleg koprocesszor programozásnál használják, ezért itt nem is térünk ki rá részletesebben.

A fixpontos ábrázolásmódot viszont közelebbről is megvizsgáljuk, mert a demo kódolásnál ez a leginkább használt forma. Az egész nagyon egyszerű, a lényeg a következő: ha egy törtértéket felszorzunk egy nagy számmal, az eredetileg (pl. osztásnál) veszendőbe menő törtszámjegyek megmaradnak. Teszem azt, van két számom, és el akarom osztani őket egymással, de mivel az osztó a nagyobb, az egészből nem fogok látni semmit. Nade mi van, ha az osztandót beszorozzuk mondjuk 1000-rel? (Egyelőre maradjunk a tizes számrendszernél.) Az eredmény is ezerszeres lesz, vagyis kaptunk 3 tizedes jegyet. Természetesen vigyázni kell, hogy az eredménynél, esetleges további számítások esetén erre emlékezzünk!

Most nézzük, hogy néz ez ki a kettes számrendszerben, ahol csak kettő hatványai a helyi értékek! A felszorzást még véletlenül sem a MUL, IMUL műveletekkel végezzük, használjunk inkább SHL-t! Természetesen nem ezerrel szorzunk, mert így elég nehéz jól kézben tartani a számításokat, hanem pl. 256-tal (2 a nyolcadikon), vagy 65536-tal (2 a tizenhatodikon). Ez utóbbi már túlmegy a 16 bites számok határain, de 32 biten ezt érdemes használni. Természetesen, minél nagyobb számmal szorzunk, annál pontosabban tudhuk elvégezni a szükséges műveleteket.

Lássunk az egészre egy gyakorlati példát is:

Adott egy derékszögű háromszög átfogója, és az átfogó alatti szöge. (Az egyik, ami nem derékszög.) Ki akarjuk számolni a másik két oldalt. Ez „matekilag" triviálisnak mondható: A szög szinuszával ha beszorozzuk az átfogó hosszát, megkapjuk a szöggel szemközti oldalt, ha a koszinuszával, akkor a szög melletti oldalt. Ehhez szükségünk van a szög szinuszára. Érdemes előre leszámolni és egy táblázatban tárolni fixpontos (!), tehát eleve felszorzott értékként. Mondjuk, ha a táblázat (a neve mondjuk Sin) wordös (tehát pl. 256-tal van beszorozva) a progi így fog kinézni:

```
mov   si,alfa    ;ez a szög
mov   ax,Sin[si] ;ez a szög szinusza lesz
imul  oldal1     ;az oldal1 ugyancsak word típ. változó, az átfogó
hosszát tartalmazza
shr   ax,8       ;leosztjuk 256-tal
mov   ah,dl      ;mivel dx-be került ami már nem fért be a wordbe
mov   oldal2,ax  ;elhelyezzük egy másik változóban
mov   ax,Cos[si]
imul  oldal1
shr   ax,8
mov   ah,dl
mov   oldal3,ax  ;ez meg ugyanaz mint az elõbb, csak a harmadik oldalra
```

A koszinusz táblázat jó, ha egybe van fésülve a szinusztáblával, mert így helyet takaríthatunk meg. Ennek az elve az, hogy a szinusz- és a koszinusz függvény tökegyforma, azzal a különbséggel, hogy a koszinusz 0-nál, pi-nél, 2*pi-nél, stb.; a szinusz pedig pi/2-nél, 3*pi/2-nél, stb. veszi fel a nulla értéket. A táblázatunk tehát így nézhet ki:

```
Cos 0-tól pi/2-ig
Sin pi/2-től 3*pi/2-ig
```

Tehát ha van egy összesen nullától három pi/2-ig terjedő táblázatunk szépen, kijelölhetjük benne a Cos címkét az elején, a Sin címkét pedig (a táblázat hosszától függően) pi/2-nél.

Ebből valószínű, már mindenki szépen tud majd fixpontosan számolni, ha nem, írjatok és visszatérünk rá!

Most már rátérhetünk a forgatásra! Két módszer létezik itt is, az egyik jól áttekinthető, de lassabb, a másik gyorsabb, de kevésbé érthető elsőre.

Általában három tengely körül szokás 3D-s testeket forgatni, bár két tengely körüli forgatással is elérhető akármilyen térbeli helyzet. Van tehát három szögem, legyenek ezek: alfa, béta és gamma. Eddig jó. Az egyik jelenti az X tengely körüli, a másik az Y tengely körüli, a harmadik pedig a Z tengely körüli elfordulás szögét. Az X tengely körüli forgatásnál nem változik meg egyik X koordináta sem, Y-nál az Y, Z-nél meg a Z nem módosul.

Hozzunk létre a testet leíró koordináta-táblázaton kívül még egy ugyan akkorát, ami majd az elforgatott koordinátákat tárolja! Ha most veszük a forgatás képletét, az X tengely körüli elfordulást a következőképpen lehet leírni:

(Y',Z')=(Y*cos(alfa)-Z*sin(alfa) , Y*sin(alfa)+Z*cos(alfa))

(Y' és Z' az eredő koordináták Y-ból és Z-ből.) Ez a képlet a másik két tengelyre is igaz, viszont a következő két alkalommal már a kapott értékekkel kell dolgozni, vagyis Z tengey körül X és Y', Y tengely körül pedig X' és Z' a szorzandó koordináta!

Nos, ezzel megvolnánk, hogyan lehet ezt gyorsítani? A megoldás kulcsát a mátrixszámításban kell keresni. Minden térbeli transzformációra fel lehet írni úgynevezett transzformációs mátrixokat. Egy mátrix leginkább egy tömb típusú változónak felel meg, de ebbe most ne mélyedjünk bele, aki már tanulta az tudja, aki nem, nem, leírom a végső műveleteket, ennek lekódolásához nem kell matekzseninek lenni. Jelölje s1 sin(alfa)-t, s2 sin(béta)-t, s3 sin(gamma)-t, c1 cos(alfa)-t, c2 cos(béta)-t, c3 cos(gamma)-t. A három transzformációs mátrix (három tengely körül forgatunk) szorzatából a következő három koordinátát kapjuk:

X'=X(c1c2)	+Y(s1c2)	+Z(-s2)
Y'=X(c1s2s3-s1c3)	+Y(c1c3+s1s2s3)	+Z(c2s3)
Z'=X(s1s3+c1s2c3)	+Y(s1s2c3-c1s3)	+Z(c2c3)

Vagyis van kilenc érték ami szinusz és koszinusz értékek szorzatából áll. Mindegyik különbözik egymástól és ezeket az EGÉSZ forgatás előtt előre le lehet számolni, hiszen maguk a koordináták nem befolyásolják értéküket, csak a forgatási szögek változásai. Ha ezután a fentebb leírt sorrendben beszorozgatunk és összegzünk, megkapjuk a kívánt koordinátákat.

A két módszer közül a második azért gyorsabb (sokkal), mert míg az elsőnél összesen 12 darab szorzást kell minden koordinátahármas megkapásához elvégezni, itt össze-vissza 9 szorzás és ugyanannyi összeadás van minden pont elforgatottjának megkapására.

Huhh, remélem tiszta és világos minden, mint a Balaton... Ezek után már tényleg a fillezés fog jönni, úgyhogy készüljetek!!!

tmt/Bi0Hazard
FidoNet (2:371/5.99)

Terítéken

a PC vásárlási tapasztalataim

E-havi PC Ovink kissé formabontó lesz, annak köszönhetően, hogy a napokban élem át a PC vásárlás minden gyötrelmét, és úgy gondoltuk, azzal, hogy közzétesszük a tapasztalataimat, némi segítséget nyújtunk azoknak az olvasóknak, akik hasonló cipőben járnak. Kezdjük hát az elején.

A legfontosabb, hogy jól átgondoljuk mire is szeretnénk használni a gépünket, ha ez megvan, alapvetően kétféle alternatív lehetőségünk adódik: számítógépet vagy konzolt vegyünk. Természetesen, ha a konzolok mellett döntünk ezeket a játékon kívül másra nem fogjuk tudni használni, cserébe a megfelelő pénzért, viszont már olyan speciális csúcs hardware-rel ellátott gépeket kaphatunk, amik látvány terén kenterbe verik a számítógépeket. Őket hívják hangzatosan Next Generation-nek, a 32bites piacon a Sony és a Sega vívja eldöntetlen harcát a vevők kegyeiért, de nyakunkon vannak már az új 64bites csodamasinák is, a Nintendo Ultra 64-e, a 3-DO csapat M2-es modellje, illetve a már említett gépek 64bites, másodgenerációs változatai. Tapasztalatból mondhatom, mint egy Play Station tulajdonosa, hogy tényleg fantasztikus mire képes, csak hát a manapság tömegesen megjelenő játékok "gameplay" terén közelítenek a nullához. Hihetetlen minőségű introk, átvezető animációk, (ilyeneket PC-n még nem igazán láthatunk) társulnak a silány játékmenethez, de hát a Sony-nál is tudják ezek olyan látványosak, hogy nagyszerűen eladják a játékokat. Előnye viszont a PSX-nek, hogy a PC-s fejlesztő cégek, látván a megfelelő hardware-t, igen komolyan beszálltak az business-be, ennek köszönhetően már kapható a Wing Commander III és a Need for Speed, konzolos változatai, hogy csak a nagyobb neveket említsem. (Készülőben vannak az alábbi játékok: Panzer General, Wing IV, The Dig, Tie Fighter...)Nem szóltam még azokról a programokról, amik miatt tényleg érdemes venni egy konzolt, a 3D-s autóversenyekről (Ridge Racer, Daytona, Sega Rally), illetve a hatalmas népszerűségnek örvendő verekedős őrületekről (Tekken, Virtua Fighter, Soul Edge). Abban az esetben ha csak játszani szeretnénk, és nem feltétlen a szimulátorokat, kalandjátékokat favorizáljuk, érdemes beruházni rájuk.

Idővel mindenki eljut arra a szintre, hogy szeretne venni egy komoly gépet, amin a játék mellett lehet tanulni, zenét hallgatni, képeket nézegetni, programozni. Ezzel el is érkeztünk a PC-khez. Az utóbbi időben hatalmas fejlődésnek indult a piaca, ember legyen a talpán aki el tud igazodni, a számtalan gyártó cég ilyen-olyan kártyái, processzorai, alaplapjai között. Az elsődleges szempont, mint általában, természetesen az, hogy mennyei pénzt tudunk rászánni a vásárlásra. Szerencsére most épp egy olyan, periódusban vagyunk ahol az árak folyamatosan csökkennek, lehetővé téve, hogy akkor is meg tudjunk venni egy gépet ha még semmink sincs hozzá. (Előnyös helyzetben vannak azok akik, régebbi PC-jüket cserélik újabbra, fejlesztik kiegészítőkkel.) Mielőtt meggondolatlan vásárt csinálnánk, keservesen összegyűjtögetett pénzünkkel, feltétlen tudakozódjunk egy szakértőtél, mit érdemes venni, mivel és, hogy hol. Nagyon tudom ajánlani az előző néhány PC Guruban megjelent Old Men cikkeket, a Tunning rovatban, ezek információ tartalma nélkülözhetetlen még egy tájékozott ember számára is, hiszen számtalan nap tapasztalata adta meg az értékes, végső konklúziókat. Tételezzük fel, hogy a gépet elsősorban játéka vennénk, e mellett persze szeretnénk leveleket írni, tanulni, egyéb hasznos dolgokat művelni. Sajnos ha játszani szeretnénk a mostanában illetve a jövőben megjelenő játékokkal (márpedig miért ne szeretnénk?) kénytelenek leszünk egy jó erős gépet összerakni. Ennek az elengedhetetlen kellékei a Pentium processzorok, a minél több RAM, és játékra szánt multimédiás PC-ről lévén szó nélkülözhetetlen a CD ROM, hangkártya, speaker. Sokszor az emberek hajlamosak spórolni a hangkártyán, nem érdemes, hiszen e nélkül nem sokat ér az egész, élvezhetetlenek lesznek a játékok, a megfelelő, a megfelelő speaker pedig szintén nagyon fontos (lásd:Tesztrovat). A processzor ugyancsak kényes téma, talán egy 100 MHz Pentium kezdetnek megteszi, most az ára is megyeget lefelé, a nyár felé már biztosan megfizethető lesz. Persze az egyértelmű, hogy az igényesen megírt, jól kódolt programok szépen futnak egy DX-4 100-on is (ezt jóval olcsóbban megkaphatjuk), de hát ne felejtsük el, hogy a jövőben megjelenő játékok 80%-a Win954 alatt fog futni. Az, hogy ez jó vagy sem, sokan vitatják, tulajdonképpen teljesen mindegy hiszen semmit sem tehetünk ellene. A trend mindenesetre ez, és a megfelelő érdekek által létrejött megegyezések biztosítják, hogy mind a Microsoft, mind a Hardware gyártók jól járjanak. Hiába no mindig a pénz az úr. Azt pedig saját tapasztalatból tudom, hogy még a legelszántabb Win95 gyűlölők is kénytelenek fejet hajtani abban az esetben, ha megjön a régóta várt kedvencük, oldalán az only Win95 felirattal.

Az tudom ajánlani mindenkinek, hogy elsőre jól húzza össze a nadrág szíját (én például már hetek óta nem eszem rendesen – ezért tudok ennyi hülyeséget összeírni) és vegyen egy olyan konfigurációt amire legalább fél évig nem kell új beruházásokat eszközölnie. Persze ha nincsen megfelelő anyagi hátterünk így is mindenünk rá fog menni, de nem kell elkeseredni ,hiszen azt minden öreg PC-s tudja, hogy ez egy ördögi kör.

Azt pedig végképpen nem értem, hogy mért mondja az összes géptulajdonos, miközben lelkesen magyarázom, hogy ezt meg ezt vettem az új gépemhez, mindent tudó mosollyal, hogy majd megbánod még....

Csongor the Shoebaron

Tapasztalataim

Adatarchiválás helyett

Hello, őrültek, sok szeretettel köszöntök minden hozzám hasonló elmebeteget, aki élete céljának tekinti a pc-buzizást! Bár a legutolsó számban azt ígértem, hogy legközelebb az adatarchiválásról esik majd szó, lehet, hogy el fogjuk egy számmal tolni a dolgot. Annyi minden történt az utóbbi hónapokban, hogy kötelességemnek érzem a tőlem megszokott teljesen szubjektív tájékoztatást.

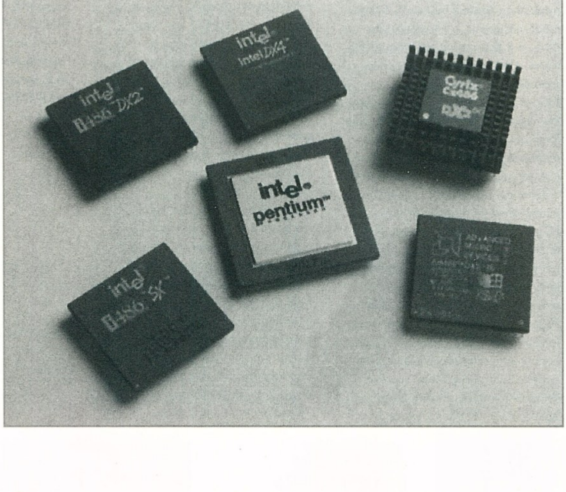
Hogy senkinek se raboljam a drága idejét, előre elmondom, hogy ebben a cikkben megosztom veletek a tapasztalataimat a Cyrix 5x86, az AMD DX4-100 Write Back, az AMD 5x86 processzorokról, valamint a Creative Labs 6-szoros CD meghajtójáról. A legínyencebbek találhatnak ismertetést az új Pentium 133 - 150 - 166 procikról is. Bár lehet, hogy a megjelenés időpontjában már nem lesz aktuális, mégis elmondom, hogy legalábbis Pesten a RAM árak drasztikusan zuhantak. Ennek lehet több oka is, például a nagyobb cégek a karácsonyi forgalom előkészületei során túlrendeltek, és a január-februári uborkaszezonban beszerzési áron is hajlandók megválni a holt tőkét jelentő ramtól. A másik oka lehet, hogy a világpiacon olcsóbb lett. Mindenesetre kis utánajárással netto 10.000 Ft-ért lehet beszerezni egy 4Mb 36bites rammodult. Ez arra lesz jó, hogy néhányan csendes gutaütést kapjanak, mondván: milyen marha voltam, hogy nem februárban vettem ramot! Ez valahogy olyan jó érzéssel tölti el az embert. Beszámolok arról is, hogy áldásos közreműködésemmel, a régebben ismertetett tűrésmezős eljárás felhasználásával a GURU két tiszteletreméltó munkatársa is Pentium 120-as repülőgéphez jutott, persze Pentium 100-as proci működik 20%-kal magasabb frekvencián.

Tehát ez amolyan fecsegős, pletykálós cikk lesz. Akit nem érdekel, lapozza át egész nyugodtan, azonban szálljon reá Cyrix 5x86! Ja igaz, még mesélek a burst-cache-ről is.

Na akkor ugorjunk bele. A PC GURU régebbi számaiban volt már szó arról, hogy néhány cég szeretné megtörni az INTEL monopóliumát. A Cyrix, az AMD, valamint a NexGen feni a fogát erősen, bár a tapasztalatok azt mutatják, hogy van még gyakorolnivaló. Egyes hírforrások megerősíteni látszanak a fent említett cégek egyesülésének a jeleit, de szerintem lépéshátrányban vannak a INTEL-lel szemben. Egy rövid, a karácsonyi forgalom által előidézett áremelkedés után a Pentium procik ára ismét a mélybe zuhant. Február közepén a P-100 ára netto 28.000 Ft, a P-133 pedig netto 50.000 Ft. P-75 már brutto 20.000 Ft-ért is kapható. Miért mesélem ezt el? Hát azért, mert a fent említett AMD, és Cyrix kihozták a 486-os lábkompatibilis, 586 teljesítményű processzoraikat. Ez azt jelenti, hogy meglehetősen nyomott áron vehetsz a 486-os alaplapodba elvileg 586-os teljesítményű processzort. A helyzet azonban nem ilyen vidám. Először a Cyrix 5x86-ról, miután ez jött ki előbb. Nyomatékosan hangsúlyozom, miután nem szeretném egyébként is agyonterhelt bíróságaink munkáját sajtóperekkel is szaporítani, hogy saját, és nem a lap véleményét mondom el. A Cyrix ezúttal is hű maradt önmagához. A Cyrix 5x86 teljesen kompatibilis saját magával, ezzel kész is. Aki ebből nem ért, az menjen bulgárkertésznek, vagy érdeklődjön olyan ismerőseinél, akiknek volt lehetőségük az áldott emlékű Cyrix SLC, DLC sorozat tagjaival ősz fürtöket varázsolni saját fejükre. Az AMD is hű maradt önmagához, teljesen korrekt procit hozott ki. Az AMD 5x86 ára jelenleg netto 14.000 Ft. A kis féreg teljes neve AMD 5x86-133 P75. Vagyis 133MHz-en ketyeg, és Pentium 75 teljesítményt nyújt. És 1000 PCI videokártyával a Landmark 2.0 31.000, a 3Dbench pedig 111.1, összehasonlításképpen 6%-kal jobb, mint a P-90, a legjobb ASUS VESA buszos alaplap a 120MHz-re felhúzott DX4-100-zal tudott a 3Dbench-ben 90.9-et. Hát, mit mondjak, netto 14.000-ért ahogy Pesten mondják, ez nem semmi. Viszontag a menyasszony nem ennyire szép, mert nem minden

A tuningolást mindenki csak saját felelősségére végezze!

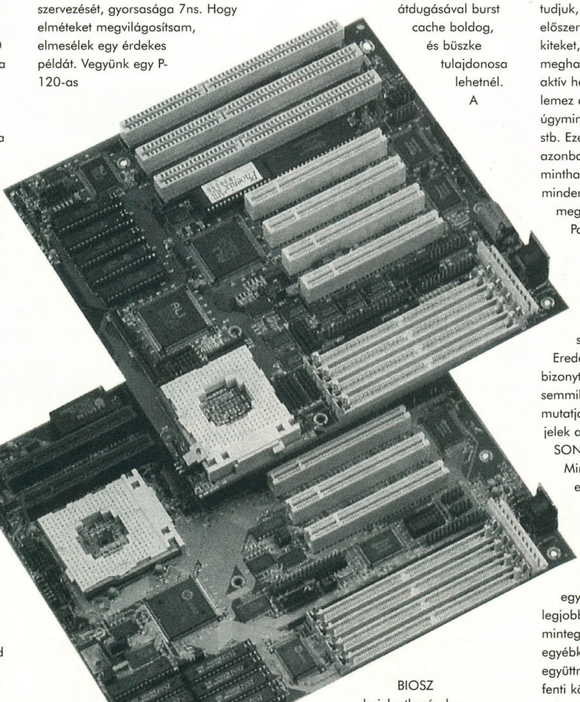
ez igaz is, sőt. Ez a kis tündérke nem háromszorozza, hanem négyszerezi az órajelet, 4x33=132. A Pentiumhoz hasonlóan ennek is 2x8k belső write-back cachevezérlője van, tapasztalataim szerint hajlandó a 40Mz-et is négyszerezni, és mint tudjuk, 4x40=160MHz. Ezt 4V-on teszi a legszívesebben, és a teljesítménye fergeteges. Néhány teszteredményt elmesélek, pl. Ark alaplap támogatja. Csak akkor szabad az alaplap megvételének gondolatával foglalkozni, ha az alaplapleírás kitér az AMD5x86 beállítására is. Egyébként csak a nagy csalódás lesz az osztályrészünk, mert ha egeret szülsz, esetleg bakot ugrasz, akkor sem hajlandó más beállításban a frekvenciát négyszerezni, csak háromszorozni. Felbukkantak a PCI buszos, ALI



chipsetes 486-os alaplapok, melyek nagyságrenddel gyorsabbak a SIS chipsetes alaplapoknál. Ezek között lehet olyat találni, amelyik támogatja az új AMD-t, alaplapra integrált EIDE, soros, párhuzamos, floppyvezérlő, 3 PCI, 4 ISA slot, mindez netto 12.000 Ft körül. Ha összeadjuk, akkor a Pentium 100 áráért egy rendkívül jó konfigurációt vásárolhatunk, ma messze ez a legjobb vétel, persze csak a 486-os fronton. Az AMD 486 DX-4 100 is megjelent write-back cachevezérlővel. Ennek típusjele AMD DX4-100 SV8B, ahol az utolsó betű, a B jelenti a write-back cachevezérlőt. Ennek a teljesítménye kb. 10%-kal jobb, mint az előző, SV8T jelű sorozaté. Vigyázat, ezt sem támogatja minden alaplap, jobb inkább kétszer megnézni a leírást, mint aztán jó nagyot szívni!

Egyébként az INTEL-hez hasonlóan az AMD is beírja a mikrokódját az újabb fejlesztésű processzorokba. Megfelelő program használatával kiolvasható az AuthenticAMD mikrokód. Az INTEL egyébként teljesen leállt a 486-os sorozattal, csak a Pentiumra koncentrál. Január elején elterjedt a hír, hogy az INTEL a régebbi számban ismertetett hamisítást megelőzendő, összegyűjti a régebbi Pentiumokat, és a gyártásellenőrzést úgy módosítja, hogy a procik egy dekával sem mennek magasabb frekvencián. Ez egyrészről jó, másrészről rossz hír. Ha fejecskénket félrehajtjuk, hogy az a kis agyunk egy helyre koncentrálódjék, könnyen kitaláljuk, hogy ugyan nem verhetnek át többé hamis, átszitázott procival, de a tuningnak is vége. Na mindegy, majd meglátjuk. Egy azonban már biztos, az INTEL megváltoztatta a típusválasztékot.

P 75, 100, 133, 150, 166 a jelenlegi kínálat. A minap volt szerencsém egy P-133-as konfiguráció összeröffentésében segédkezni, mit mondjak, a P-133 gátlástalanul futott - persze egy kis tuning után – 150MHz-en. Rendkívül durva dolog. Ja, az előbb el is felejtettem mondani, hogy az AMD 5x86-os alaplapon a külső cache minimum 15ns-os legyen, valamint igyekezzünk hozzá 60ns-os ramot beszerezni. Ha már a cachenál tartunk, legyen szabad néhány szót vesztegetnem az úgynevezett burst-cache-ra. Miután közismert, hogy minden lánc olyan erős, mint a leggyengébb láncszeme, mindenki, aki Pentium vásárlására adja a fejét, vásároljon kicsit drágábban burst-cache-t tartalmazó alaplapot. Ez létezik – ritkábban – alaplapra integrálva, gyakrabban a processzorfoglalat melletti, VESA buszra emlékeztető slotba dugható modulkivitelben. A burst cache általában 256kB, teljes mértékben kihasználja a Pentium pipeline szervezését, gyorsasága 7ns. Hogy elméteket megvilágosítsam, elmesélek egy érdekes példát. Vegyünk egy P-120-as konfigurációt, hagyományos külső cache-sel. A 3Dbench mutat 100-at. Na mostan a BIOSZ-ban kapcsoljuk ki a külső, hangsúlyozom, hagyományos cache-t. Csodák csodája, a 3dbench most 111.1-et mutat. Tehát ugyan átmeneti tárolóként segíti a rendszert, de nem elég gyors a P-120-as erőműhöz! Ugyanez a konfiguráció burst-cache-sel a fenti teszttel 125-öt mutat, tehát könnyen belátható, hogy a rendszer 25%-ot gyorsult! Vannak olyan alaplapok is, melyekben megtalálható a hagyományos, foglalatos külső cache, de rajta van a fent említett modulfoglalat is. Ha a változtatás mellett döntesz, elvileg talán erre is adódik lehetőség. Ez azt jelenti, hogy megfelelő üzletben, a cache kicserélésére vonatkozó megfelelő könyörgés, és megfelelő mennyiségű készpénz segítségével, valamint néhány megfelelő jumper átdugásával burst cache boldog, és büszke tulajdonosa lehetnél. A BIOSZ bejelentkezésekor örömmel konstatálhatod, hogy az alaplapon 256 pipeline, vagy burst (BIOSZ-tól függően) dorombol. Az már magától értetődik, hogy minimum 60ns-os, vagy EDO ramot kell rendszeresítenünk. Azt hiszem, az EDO ramról már beszéltem, de ha van olyan elvetemült köztetek, aki nem vásárolja rendszeresen a PC GURU-t, akkor elmondom, hogy ez a Enhanced Data Output rövidítése, megfelel 15ns gyorsaságú hagyományos ramnak, ára kb. 10%-kal magasabb is. Az Intel Triton chipszetes Pentium alaplapok automatikusan felismerik az EDO ramot, a BIOSZ a bejelentkezésekor kiírja, hogy melyik memóriabankban lakik EDO. Erre egyébként minden alaplapleírás is kitér. Mindenesetre olcsóbb megoldás rögtön burst alaplapot vásárolni. Szóval a fiatal szovjet mérnökök ismét kitettek magukért, a burst cache-t a Lomonoszov egyetem híres tanszékvezető professzora, Amiga Kommodorovics fejlesztette ki. Most pedig essék szó egy hatszoros sebességű CD meghajtóról. Mint tudjuk, a Creative Labs nagy előszeretettel forgalmaz multimédia kiteket, benne hangkártya, CD meghajtó, 10.000W-os, 5cm méretű aktív hangfal, rengeteg ajándék CD lemez a legfrissebb játékokkal, úgymint Lemmings 1, Test Drive 1, stb. Ezeknek a kiteknek az ára azonban még mindig olcsóbb, mintha külön-külön vennénk meg mindent. Na de a Creative Labs CD meghajtót nem gyárt, általában a Panasonic drájvokat hozza saját nevén forgalomba. Egy ilyen kitből sikerült kivételes szerencsével kicsippentenem a fent említett hatszoros sebességű CD meghajtót.



Eredetét illetően teljes bizonytalanságban vagyok, semmilyen külső vagy belső jel nem mutatja a valódi gyártót. Bizonyos jelek azonban arra mutatnak, hogy SONY, vagy ACER lehet a kicsike. Mindenesetre a saját szoftvere egy rendkívül bonyolultan konfigurálható, 28Kb-os sys file, mely ennyit el is bír foglalni a memóriából. Miután kifogástalanul működik a négyszeres, egyébként általam az egyik legjobbnak tartott ACER meghajtó mintegy 7Kb-os driverével, amellyel egyébként a SONY is szívesen együttműködik, ezért bátorkodtam a fenti következtetésre jutni. Na, egy szónak is száz a vége, ez már vincsi sebesség! 910Kb/sec, 210ms átlagos elérési idő, valódi multisession olvasási képesség, ezen kívül az egyre gyakoribb zenelejátszó gomb teszi rendkívül kedvezővé a képet. Természetesen IDE csatlakozós, tehát rendkívül egyszerűen üzembe helyezhető.

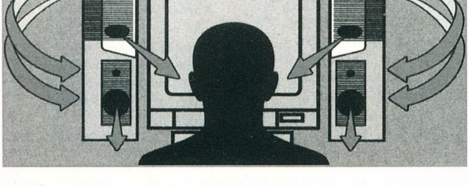
Ha egyszer rávisz majd a lélek, felinstallálom a Windows 95-öt, mert ennek egyetlen jó tulajdonsága, hogy viszonylag korrekten ismeri fel a konfigurációba telepített hardvert. Talán így megtudom az igazi gyártót. De a Windows 95-öt azonnal letörlöm ám!

Old Man

Tes[z]t közelben

A hangfalak II.

Az előző hónap szegényes hangfal „termése" után, a mostani számban végre az ínyencek is találnak majd kedvükre valót. Ezt a nagyszerű állításomat arra a tényre alapozom, hogy bemutatásra kerülnek a multimédiás speaker gyártók királyának, az ALTEK LANSING-nek a csúcsmodelljei. Persze sok cég rámondja a termékére, hogy ez meg ez a leges legjobb, legszuperebb stb., aztán az ember hazaviszi és rosszabb esetben az eget-földet leátkozza az égről, mert a dolgok nem egészen feleltek meg a valóságnak. Azt hiszem ezt a szituációt már mindenki ismeri, kissé pesszimistán nagyjából erre számítottam a nagy dirrel-dúrral beharangozott ALTEK Multimédia termékeinél is. Elsőként a nagyon profin kivitelezett prospektusok jutottak el hozzám, itt már lehetett látni, hogy a srácok tényleg nagyban nyomják: Dolby Surround System, Subwoofer, hogy csak a legmeglepőbb dolgokat említsem. Ennek a fele se tréfa gondoltam magamban, a borús felhők egyből elúsztak, ettől fogva már alig vártam, hogy megérkezzenek a „kicsik". Sakman jóvoltából ez meg is történt, két ALTEK (a harmadik akkora, hogy csak nehezen fért volna el az autóban, ezt kénytelenek voltunk a helyszínen megnézni), két egyéb hangfal, ezek szintén használhatónak néztek ki, már csak a dobozok méretéből kifolyólag is. Rögtön nekiestünk a legnehezebb kibontásának (gondolván, hogy ez rejti a legjobbat), szerencsére nem is kellett csalódnunk, két nagyteljesítményű kihajtható hangfal mellett egy subwoofer-t is össze kellett kötnünk. Időközben rájöttem, hogy nincs sok értelme már a bevezetőben ismertetni az eredményeket, úgyhogy lássuk külön-külön hogyan is „vizsgáztak" a szemlélődés tárgyai:



ACS300.1 COMPUTER SPEAKER SYSTEM WITH SUBWOOFER

Elsőként szeretném leszögezni, hogy az Altek termékeket szinte kizárólag csak azoknak ajánlom, akiknek magas szintű elvárásaik vannak a PC-ből kijövő hang minőségével kapcsolatban. Az olyan vájtfülüek (mint például M.D.White Fül semmi hasznát nem vennék), akik számára nem igazán fontos, hogy az őrületbe kergessék a szüleiket, barátaikat, munkatársaikat az iszonyatos hangerővel amivel a „legkisebb" hangfal is rendelkezik. A 300.1-es modell csomagolása rendkívül kulturált, szinte minimális helyet foglal a két parabolaszerű kinyitható speaker, illetve a hozzá tartozó subwoofer. Azok számára akik nem tudnák ezt az angol szót hova tenni, legegyszerűbben mélynyomónak fordíthatnánk és így talán már sejthetjük, hogy ez az a szerkezet amit valahova a földre téve (lehetőleg próbáljuk kalibrálni a két hangfallal, figyelembe véve az akusztikai hatásokat) az elsuhanó Tie Fighter-ek úgy fognak dübörögni, mint annak idején a moziban. Lássuk először azokat a dolgokat, amiket pozitívumként sikerült értékelnem:

+ Félelmetes, hogy a méretei ellenére milyen hangerőt lehet kicsalni belőle.

+ Korrektek és mindenre kiterjedőek a dobozon és a kézikönyvben feltüntetett adatok a teljesítményre vonatkozóan (Pl: Frequency Response: 35Hz-20kHz plusz-mínusz 3dB).

+ A kihajthatóság előnye, hogy jól lehet a nekünk megfelelő irányba fordítani a hangszórókat, kis helyen elférnek, a hozzá adott zsinórok megfelelő hosszúságúak.

+ Nem kell külön megvennünk a mélynyomót, ez az amit semmilyen általam ismert cég nem forgalmaz a speaker-ekhez, abszolút extra szolgáltatás, valami teljesen új érzést ad azoknak akik mondjuk nem hallottak még HI-FI tornyon megszólalni egy zeneileg durvább játékot.

+ Természetesen állíthatjuk a basszus és a magas hangok erejét, mixelhetjük a két hangfalat, ha szükséges még a ballance-ot is változtathatjuk.

+ Bár nem sok értelme van, ám mégsem hiányzik a fejhallgató bemenet, gondolva az esti csendes órákra.

- Negatívum, hogy bizonyos hangerő felett igencsak torzítanak, ezenkívül nem kielégítő a középhangok megszólaltatása, ráadásul nem vet jó fényt rá ezen tények ismeretében az átlagfelhasználó számára szinte megfizethetetlenül magas, 44 eFt nettó körüli ára.

Mondanom sem kell, hogy a kedves kollegák a szerkesztőségben rögtön egymástól eltérő véleményeknek adtak hangot, ezért ismertetnék még néhány észrevételt a teljesség igénye nélkül.

Del és Laza szerint az egész nem sokat ér, hiszen kis túlzással ennyi pénzért már egy komplett HI-FI-t lehet venni, legrosszabb esetben is egy erősítőt két nagy hangfallal, ezek minősége pedig a végeredmény szempontjából messze kielégítőbb

lesz. Jon, Sakman, és szerény véleményem szerint használható a cucc, ha valakinek van elég pénze, és nem akarja átcipelni a HI-FI tornyot a másik szobából, esetleg a munkahelyére is venni egyet, viszont szereti a minőségi hangokat, akkor valószínűleg Ő az az ember, akinek az Altek kitalálta a ACS300.1-et. (Persze azért azt sem árt szem előtt tartani, hogy egy német vagy amerikai átlagpolgár számára ez az ár valószínűleg megengedhető.)

ACS52

Talán ez a darab a legízlésesebben kivitelezett az egész Altek szériából, bár subwoofer nem jár hozzá, a beépített mélyhangsugárzó egészen tűrhetően szól. Kellemes meglepetésként, igencsak jól oldották meg a fejleszthetőségét, megfelelő beruházás esetén egy házi Dolby Surround rendszert is összehozhatunk. Nem kell mást tennünk, mint két „nyilván" erre alkalmas hangfalat és egy subbuofert csatlakoztatni a ACS52 rendszeréhez. A két hangfal azonban magában is jó

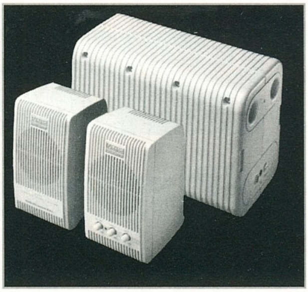
teljesítményre képes és ha már elhatároztuk, hogy a jobb minőség érdekében egy nagyobb összeget szánunk a vásárlásra, feltétlen próbáljuk ki ezt a modellt, hiszen ebben az árkategóriában kis túlzással verhetetlen. Sajnos ez az árszabás nálam még mindig éppen hogy súrolja a lécet (22eFt+ÁFA), bár ha jobban belegondolok lehet, hogy még le is veri. Hiába no, a minőséget és a márkanevet mindenhol meg kell fizetni.

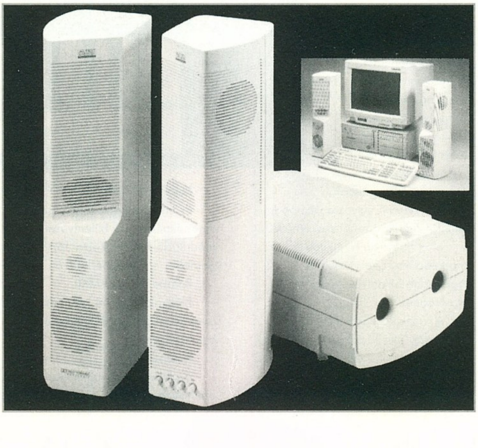
ACS53-as teljesen hasonló kinézetre mint az 52-es, egy magashangsugárzót viszont kispóroltak belőle, helyette egy subwoofer-rel kárpótolhatjuk magunkat. Bár meghallgatnom nem sikerült, valószínű, hogy nem jó vétel, hiszen a két dobozban egy középhangsugárzót helyeztek el, melynek a minősége köztudottan hagy némi kívánivalót maga után, a mélynyomó miatt az ára viszont nyilván megint valahol a csillagos égben lehet.

Az ACS51 méretben valahol a kettő között van, szintén egy-egy középsugárzóval, subwoofer nélkül, bár az árát nem sikerült megtudnom, olyan 12-15 eFt között lehet, akkor viszont feltétlen érdemesebb az 52-est választanunk.

ACS500 COMPUTER SURROUND SYSTEM WITH DOLBY PRO-LOGIC

Ő az igazi nagyágyú. Az első speaker rendszer ami alapból szobánkba varázsolja a speciális térhatású, körbemenő hangokat. Két „hatalmas" torony alakú hangfalból és egy nagy méretű subwoofer-ből áll. A dobozok formája különlegesen lett kialakítva, hogy a Dolby Surround hatásnak megfelelően lehessen a hangszórókat elhelyezni bennük.





Mivel nem lett volna tanácsos ha a gépünk köré négy-hat hangfalat kalibrálunk, ezért az egészet két -a monitor mellé helyezett- toronyba zsúfolták. Valószínű, hogy ezzel az akusztikai pontatlanságok miatt romlik a minősége az eredeti térhatásnak, az előnye viszont, hogy egy nagy tér helyett a gép előtti kis területre koncentrálódnak a hangok. Szó-szó tényleg tud valamit ez a szerkezet, persze arról inkább ne beszéljünk, hogy egyelőre hány játék használja ki a Dolby Surround által kínált lehetőséget. Magában pedig egy ilyen multimédiás speaker-t venni azt hiszem mindenki számára igen nagy luxus lenne, mégha figyelembe vesszük is azt a trendet, hogy fokozatosan nő az olyan játékok száma, ami támogatja ezt a rendszert.

Ezzel vagyok igazán úgy, hogy aki teheti feltétlen vegye meg, hiszen valószínű, hogy neki már ez sem igazán számít, cserében viszont felejthetetlen élményben lesz része.

Pontos árat nem tudok, valahol a 100 eFt környékén lehet.

AND NOW FOR SOMETHING COMPLETELY DIFFERENT

Egyik olvasónk leveléből idézek: *„A Microsoft kreált egy Side Winder Pro nevezetű joy-t, amiről már szó volt említve a PC Guru 96/2-es számában, de a cikk patetikus hangulatából úgy csak a Microsoft reklámszövegét olvasom. Kíváncsi lennék egy objektívebb tesztre, mit tud a joystick a gyakorlatban."*

Nos, kedves téma ez nekem, hiszen annak idején kisebb vita volt róla, hogy a tesztrovatba kerül-e vagy a fizetett hirdetési oldalakra. Ám mivel mi sem vagyunk a saját pénzünk ellenségei, végül is az utóbbi mellett döntöttünk, jól érezted, hogy ez a Microsoft által leadott „ömlengés" nem feltétlen fedi a valóságot.

Teljes igazságot nem tudok tenni, hiszen nálunk nem a pro, csak az elődje, a simpla Side Winder volt. Ezt a legnagyobb jóindulattal sem ajánlanám, hiszen meglehetősen csúnya, durva a kar érzékenysége, arról már ne is beszéljünk, hogy lefelejtették az aljáról a tapadókorongokat. Ennek köszönhetően a joy össze-vissza ingázott az asztalon, szinte használhatatlanná vált. És akkor még nem szóltam az irreálisan magas áráról.

A továbbfejlesztett változat több tűzgombot és nagyobb talpat kapott, azt is megtudtam Sakmantól, hogy a fejlesztőcégek felvették a listájukra, a jövőben thrustmaster-ként szinte minden játék fel fogja ismerni.

Biztos, hogy az elődjénél használhatóbb, de ha rám hallgattok azért alaposan körülnézték a hasonló árkategóriában, mielőtt megvennétek.

TO BE CONTINUE...

Csongor the Shoebaron

PC GURU

A tallózó rovatunkhoz az anyagot a Pixel Multimédia Kft. biztosította.

1088 Budapest, Rákóczi út 13. Tel.: 266-6059

MIDI sarok

Zene-bona a PC-vel

Eddig végigvettük a MIDI szabvány alapjait: a midi-üzeneteket, a szabvány megvalósítását. Most ideje, hogy valamivel kézzelfoghatóbb dolgot nézzünk, azaz a midis eszközöket vesszük szépen sorra. Elsőként a midi-billentyűzeteket szeretném bemutatni részletesebben.

A hősidőkben a szintetizátorok még egyet jelentettek egy hangmodul és egy billentyűzet együttesével- ezek elválaszthatatlanok voltak. Aztán mikor a zenészek már nem fértek el a sok szintetizátortól, és a zsebük is kezdett az ürességtől kongani, akkor kezdték pedzegetni, hogy mi lenne, ha szétválasztanák a két dolgot. Így csak egy profi billentyűzetet kellene megvenni, és hozzá a nekünk tetsző hangmodulok egész sorát. Az igény meghallgatásra talált és megszületett a midi mesterbillentyűzet.

A mesterbillentyűzetek tehát nem képesek hang megszólaltatására, csak „adatbevitelre" alkalmasak. Számos dologban jelentősen különböznek egymástól, mely tudásbeli és árbeli eltéréseket is jelent egyszerre.

Első dolog, hogy hány oktávos a billentyűzet. Otthoni midis bűvészkedésre tulajdonképpen nem kell egy rendkívül sok oktávos billentyűzet – 4 oktáv, de akár kevesebb is elég lehet. Az alkalmazott trükk, hogy általában raknak a billentyűzetre egy plusz gombot, mellyel le illetve föl ugorhatunk egy-egy oktávot, így mindjárt plusz két oktávot tudunk elérni. Ez a megoldás otthoni zene-bejátszásnál nem nagyon zavaró, de élő koncertnél már szinte lehetetlenné teszi a játékot. Ha ez utóbbi célra is szeretnénk használni a billentyűzetünket, akkor mindenképpen 5 vagy több oktávosat vegyünk. Az oktávszám növelésének talán csak az szabhat gátat, hogy vele együtt az árak exponenciálisan mennek felfelé.

A billentyűk mérete sem egy elhanyagolható tényező, bár az itthon kapható, általam ismert billentyűzetek mind rendes zongoraméretű billentyűsek, de láttam már közepes és kisméretű billentyűs modelleket is – ezeket érdemes kerülni, komolyabb feladatra használhatatlanok.

Az egyszerűbb billentyűzetek még nem dinamika-érzékenyek, ami azt jelenti, hogy bármekkora erővel (sebességgel) ütjük le a billentyűket, ugyanolyan hangerővel szólnak, míg a komolyabbak már tudják ezt a plusz funkciót is. Csak dinamikus billentyűzettel érhető el valamennyire élethű zongorajáték, hiszen annak fontos részét képezi a hangok leütése mellett a hangerő ingadozása is.

A dinamikaérzékenység egy fontos lépés az élethűség felé, de még nem minden. További fontos lépést jelent, ha a billentyűzet képes aftertouch-ra. Ez azt jelenti, hogy a billentyű lenyomása után még ráerősíthetünk a nyomásra- ez fúvós hangszereken való játék szimulálásánál lehet igen hasznos, hiszen ott a hangszer megfújása után még növelhető a hangerő. A következő lépést a súlyozás jelenti. Egy nem súlyozott billentyűzeten játszani nagyon furcsa érzést jelent egy abszolút zongorához szokott zenésznek, mert a billentyűk rendkívül könnyen lenyomhatóak, és gyorsan visszaállnak alaphelyzetbe.A súlyozás általában jelentős árkülönbséget szokott okozni.

Még hátravan a hajlítás és a moduláció megvalósítása. A legolcsóbb billentyűzeteken ezek lemaradnak.

A megvalósítására kétféle megoldás létezik: az egyik egy karra teszi mindkettőt – előre-hátra hajlítva mozgatva szabályozhatjuk a modulációt, míg jobbra-balra mozgatva változtathatjuk az aktuális, leütött hang magasságát a megadott tartományon belül (alapbeállítás általában plusz-mínusz fél hang). A másik megoldás két kis kerékkel oldja meg ugyanezt. Ízlés és hozzászokás kérdése, hogy ki melyiket preferálja- én speciel a karos megoldást szerencsésebbnek és könnyebben kezelhetőnek tartom. A billentyűzetekre még rá szoktak tenni plusz midi funkciót megvalósító gombokat,mint program change, bank select,...

Itthon két nagy gyártó midi-billentyűzeteit lehet többnyire kapni: a Roland és a Fatar gyártmányait. A Roland termékei drágábbak, mint a Fatar-é – az olcsóbb árat az egyszerűbb kivitel révén érték el. Most bemutatnám a kapható modelleket.

Roland PC-160

Ez egy 2.5-oktávos (32 gombos), dinamikaérzékeny billentyűzet, a moduláció-hajlítás karral történik, és gombbal +2 oktáv érhető el.

Roland PC 200 MKII

Négyoktávos (44 gombos), dinamikaérzékeny, hajlítókaros billentyűzet.

Roland A-33

6 oktávos profi billentyűzet aftertouch-al.

Roland A-90

88 billentyűs profi, zongorabillentésű mesterbillentyűzet

Fatar Studio 49

4 oktávos, dinamikus billentyűzet, hajlítás és moduláció nélkül

Fatar CMK 49B

A Studio 49-es kiegészítőkkel (joystick-midikábel és távvezérlő software) kibővített változata

Fatar 490 Plus

4 oktávos, dinamikus billentyűzet, két midi kimenettel és Program Change küldéssel

Fatar 610

5 oktávos, dinamikus billentyűzet, két midi kimenettel és Program Change küldéssel

Fatar 610 Plus

5 oktávos, súlyozott, dinamikus billentyűzet, két midi kimenettel, aftertouch-al és Program Change küldéssel

Fatar Studio 900 Cabinet

88 billentyűs, zongorabillentésű billentyűzet

A Fatar billentyűzeteken a 610-estől kezdve felfelé van hajlítás és moduláció, méghozzá kerekes megoldással.

Charlie

E havi cheat

Szigorúan csak csalóknak!

REBEL ASSULT

A cheatmode aktiválása:
1.) Várd meg az animációt (LucasArts logo).
2.) Mozgasd a joystickot UP és FIRE
3.) Mozgasd a joystickot DOWN és FIRE
4.) Mozgasd a joystickot LEFT és FIRE
5.) Mozgasd a joystickot RIGHT és FIRE
6.) Hallod, ahogy a harang megkondul és egy hang azt mondja „LucasArts"
7.) A cheat mode aktiválva van.

A cheatmode használata:
Bárhol a játékban beírhatjuk a kívánt chapter számát:
1 goes to Chapter 1
2 goes to Chapter 2
[...]
9 goes to Chapter 9
A goes to Chapter 10
B goes to Chapter 11
[...]
F goes to Chapter 15

A játék közben:
... „+" a numeric keypadon visszaállítja a sérüléseidet 0-ra.
... „ESC" következő pálya és megmutatja az animációt.

RIPPER

• Isis Well: A keselyű az „A" megfelelője, majd az óramutató járásával megegyezően (a sarkok kihagyásával) következik a többi betű. A megfejtés: HORUS
• Klinika, EEG dátumok: 11-19, 11-20, 11-21.
• Anti-Viral Well (easy level): balra, előre, balra, előre, előre, balra, előre, jobbra, jobbra, jobbra, előre, hátra, előre, jobbra, balra, jobbra, előre, előre.
• Eddies Secret Well – a könyvek megfelelő sorrendje:
1. The VR-Living Comp..., 2. The Open Road..., 3. Epileptic Reactions... 4. The Neo New Age..., 5. Earn Thousands..., 6. The Duchess..., 7. Virtual Fly Fishing..., 8. Phoenix... 9. Short Excursions..., 10. Topical Agents..., 11. Deficit Spending..., 12. Van Gough..., 13. Keeping Sharp..., 14. Rabbi T. S. Foote...

COSMIC SPACEHEAD

Pályakódok
Dodgey City
D7C3 TEEA LDWI LQIY MSTD
No Mens Causeway
MNHF JEE6 WW81 LSWW M7T3
Gas Station
Z7HF BFE6 WWL4 LRWE MDOY

DAYS OF THUNDER

Állítsuk le a játékot, majd írjuk be: COMEFLYWITHME. Ezután az F1 - F8 megnyomásával a különböző nézetekben találhatjuk magunkat.

DETROIT

A save game-ban írjuk át
16.7 Millio dollár
cím: 207 h, adat: FF FF FF

DOOFUS

Level Codes
Stage 1.1 - NONE
Stage 2.1 - CURCHILL
Stage 3.1 - HIGHBALL
Stage 1.2 - TOREADOR
Stage 2.2 - EUROKISS
Stage 3.2 - PARADISO
Stage 1.3 - SUNDRIES
Stage 2.3 - ANANASIA
Stage 3.3 - NIGHTCAP
Stage 1.4 - MANDARIN
Stage 2.4 - DAIQUIRI
Stage 3.4 - KORNKIRI

PIPELINE

Level kódok : FOLD, EYES, EGGS, TEAR, PEAS, DUCT, PODS

POPULOUS

A főképernyőn írjuk be: KILLUSPAL

POWER DRIVE

A RAI kiterjesztésű save game file-okban írjuk át:
88BC7 címen
00028000-t, 01228000-ra

CLOCKWISER

Pálya kódok
001.PASSWORD, 002.QWERTYUI, 003.HOTSSSSS, 004.MONINANU, 005.KREZUWEE, 006.STALIOPA, 007.ZWEETSOK, 008.LAARSMIO, 009.PORFEDIE, 010.DERFGENO, 011.IELBEDIE, 012.BRABEKIL, 013.PLUISJES, 014.ATSEWENT, 015.CHACHOLI, 016.PIROWARF, 017.JILSAPOI, 018.DRILBILL, 019.FLOSEPIL, 020.BLUBSALF, 021.MEGABYTE, 022.YABADABA, 023.KRAKAMIK, 024.KIKASTIK, 025.OKIDOKIH, 026.HATSEKIE, 027.OSSEFROS, 028.GRATGOPL, 029.HUIPERTU, 030.OLKEPOLK, 031.HATSJIEH, 032.GRUMPIER, 033.AIAKKIJA, 034.BRUIMBIE, 035.KWEZELTA, 036.GRINOLDE, 037.RHINBOLD, 038.HUIFREZI, 039.OEPSADAI, 040.PEAHSOUP, 041.HASHNIPO, 042.AKIRAJAN, 043.BEBIBOLK, 044.SPRITSOR, 045.FLUIMPIE, 046.GNEZOLIP, 047.PILIPOLT, 048.POLKAZAR, 049.SNOZALAF, 050.PRETOVYT

ARMAGEDDON

A DEBUG elindítása után

```
NI_CHEAT.SAV
L
E 0807 C8 200    - Neutron Bombs
E 09DB 9A 01     -
E 0A29 9B 01     -
E 06CF 90 01     -
E 071D 91 01     -
E 076B 92 01     -
E 07B9 93 01     - Over 400 of every weapon!!!!
E 0855 95 01     -
E 08A3 96 01     -
E 08F1 97 01     -
E 093F 98 01     -
E 098D 99 01     -

E 04FB C8        -
E 0549 C9        -
E 0597 CA        - Loads and loads of vehicles!!!
E 05E5 CB        -
E 0633 CC        -
E 0681 CD        -
```

LightWave

Poligonok

Jó reggelt kívánok azon fanatikus egyedeknek, akik képesek a tavaszi napsugár szabadba hívogató fényének ellenállni, s szabadidejükben nem csodálják, hanem készítik is az ehhez hasonló lenyűgöző jelenségeket!

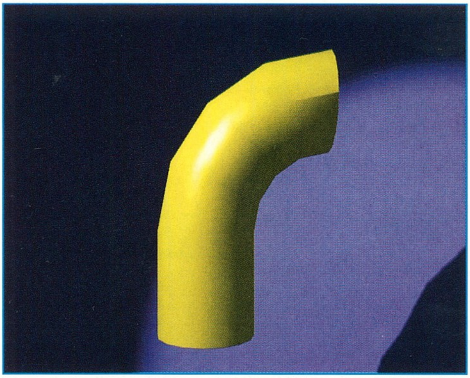
E pozitivizmust sugárzó mondat után következzenek a rossz hírek: Sajnos Frankie ideje is véges, ezért valószínűleg a múlt havi Ray-Trace rovatban találkoztatok utoljára a nevével. Ennek két következménye lesz:

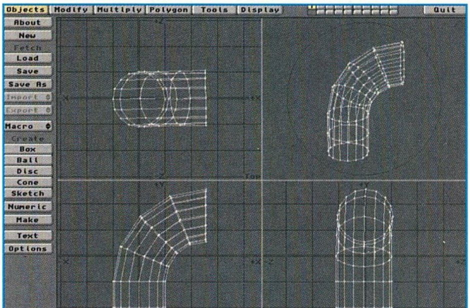
1. A Modeler és a tárgytervezés fog előtérbe kerülni a látványos húzásokkal szemben. (Persze, ha valakinek más típusú, a Layouterrel (esetleg Imagine-nel) kapcsolatos problémája akad, és meg is írja azt, akkor a lehető legrövidebb idő alatt megpróbálok válaszolni rá.)

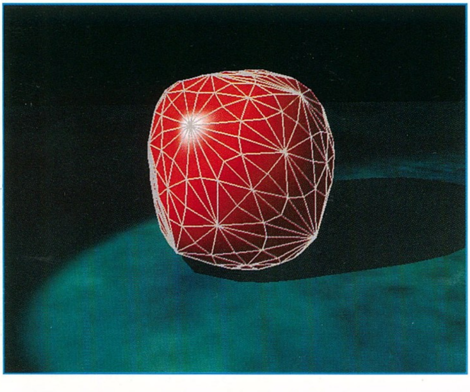
2. Ezentúl nem mondhatom azt, hogy azt Frankie írta... Tehát ha valamit nem írtam le elég világosan, akkor csak tollat (nyomtatót) kell ragadni...

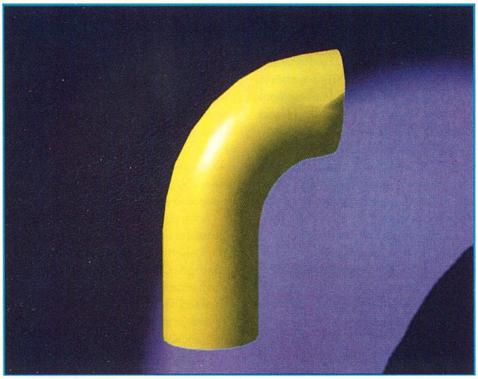
E hosszúra nyúlt bevezető után ideje rátérni havi témánkra, a polygonokra. Tapasztalatom szerint igen sokan próbálnak átállni a könnyen kezelhető, de csúnya képeket számoló Imagine-ről, a LightWave-re. A Modelernek csak annyi köze van az attribútumokhoz, hogy itt kell meghatározni, mely felületek bírjanak azonos tulajdonságokkal (Polygon/Surface). A kiválasztott felületcsoportnak nevet kell adni (vagy kiválasztani egyet a listából), és rákattintani az Apply gombra. Igazi meglepetés akkor éri az Imagine-ben jártas egyént, ha polygon módban kiválasztja a Display menü Stats pontját. Az itt látottak alapján egy polygon állhat 1, 2, 3, 4 vagy négynél több pontból. Mindig annyi pontból készül egy felület, amennyi pontot előzőleg kiválasztottunk. Az Options beállításai közvetlen felületadásnál nem számítanak. De mikor lehet szükségünk egy és két pontból álló „sokszögekre"? Ha ki akarjuk emelni egy tárgy éleit vagy sarkait. Ha nincs szükség hengerre, mert kis átmérője miatt úgyis csak vonal fog látszani a képen. Csillagoknál, hóesésnél, stb. Tehát olyan esetekben, ahol gömb és cső tárgyak felesleges memória-pazarlást jelentenének. Valódi felületek készítésekor ügyelni kell a kijelölés sorrendjére és a körüljárási irányra is, mert ez utóbbi határozza meg a felület irányát. Ha a felület nem a kamera irányába néz – azaz a normálvektora 90°-nál nagyobb szöget zár be a kamera irányával –, akkor azt a felületet a program nem fogja kiszámolni. Bonyolultabb objectek készítésénél a körüljárási irány figyelése csak lassítja a munkát, ezért egyszerűbb és gyorsabb, ha utólag a Polygon/Flip állítjuk be a megfelelő irányt. Sok felületnél ez az eljárás is időrabló és idegölő lehet. Szerencsére található itt még egy Align feliratú gadget, mely a felületeket azonos irányba forgatja. Semmi sem tökéletes, vagyis az igazán bonyolult tárgyaknál ez sem segít. Mit lehet ilyenkor tenni?

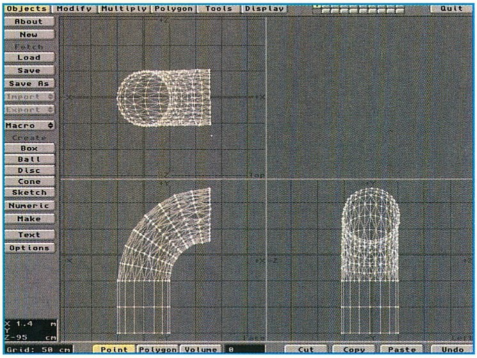
Az Object/Optionsben Automaticot kell beállítani, s a későbbiekben az egybefüggő sík területeket egy felületnek fogja megadni a progi. Sokkal egyszerűbb, ha egy henger tetejét csak egy felület











zárja, nem is beszélve a fontokról, melyek kezelését (főként sebesség tekintetében) jelentősen megkönnyíti, ha a lapos részeken (elöl és hátul) csak egy-egy polygon található. Ezt a pozitív tulajdonságukat a további alakítások, boolean műveletek után is megtartják.

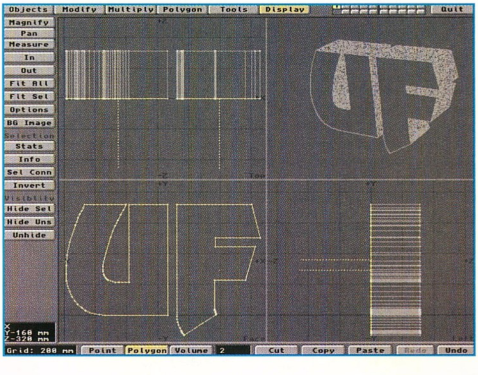
Itt kell még megjegyeznem, hogy a néhány fontnál – főképp, ha a szöveg tartalmaz lyukas betűket (R, A, O, stb.) – rosszul állítja be a felületeket. A felületek típusát és számát mindig a céltárgy alakjától függően kell megválasztani. (Egyetlen egy polygonból álló lapot elég nehézkes gömbre feszíteni.) Hiába a gondos tervezés, a sok vázlat, elkerülhetetlen a felületek számának növelése és/vagy csökkentése. Ez utóbbira kézenfekvő megoldásnak tűnik a CUT és a DELETE, de mégsem az. Ezek használatánál számolni kell a pontok csökkenésével is, mert ha egy pont nem tartozik más felülethez, csak a kiválasztotthoz, akkor az is törlődik. Ahhoz, hogy a pontok megmaradjanak, a Polygon/Remove-t kell használni. A felületek sokszorozására, felosztására is hasonlóan sok megoldás kínálkozik (POLYGON/SUBDIV). Az első, s egyben legegyszerűbb a FACETED, mely alapértelmezésben a felülethez tartozó oldalak felénél helyezi el az újabb pontokat, tehát a tárgy alakja nem változik, csak a pontok és a felületek száma növekszik. Ha fractalnak nullánál nagyobb számot adunk meg, akkor az új pontokat szórtan helyezi el. (Képzeld el a következő animációt: Megáll egy autó, kinyitja az első ajtaját, és ezzel elkap egy biciklistát. A biciklista elszáll, az ajtó behorpad. A kérdéses ajtóból két változatot kell készíteni, az elsőt nullás fractallal kell felosztani, az ütközés utánit meg pl. eggyel.) A következő eljárás (SMOOTH) a polygonok irányát is figyelembe veszi, ennek megfelelően lekerekítést végez. A fractal itt is ugyanazt végzi, mint az előző műveletnél, a Max Smoothing Angle pedig a layout surface menüjéből lehet ismerős. Nagyon hasznos amikor egy meghajlított csőről kiderül, hogy kéne még pár felület, és már szinte lehetetlenség elölről kezdeni. Ebből a csoportból már csak a METAFORM maradt hátra. Szintén lekerekítést végez, azzal a két különbséggel, hogy nem kell/lehet határértéket adni, és a már meglévő pontokat is elmozgatja. Miért van két majdnem azonos funkció?

Mert másképp működnek, és más célokat is szolgálnak. Ez utóbbinak köszönhetően sokszor szinte az utolsó pillanatig lehet vázlatszintű, néhány pontból álló objectekkel dolgozni. Amikor eljön az idő, akkor csak rá kell kattintani a METAFORM-ra, és már el is készült a lekerekítés. Mint sok más művelet végeredményét, ezét is befolyásolja, hogy az Objects/Optionsben a felületeket milyenre választottuk. Hiába dicsértem az elején a háromnál több pontból álló polygonokat, egyértelműen csak a háromszögek határozhatnak meg egy felületet, és néhány művelet (pl. az előbb tárgyalt metaform) nem képes sok pontból álló felületekkel dolgozni, ezért ezeket háromszögekre kell osztani a TRIPLE-vel. (Ha az objectet más programban (pl.: Imagine) is fel akarjuk használni, akkor a konvertálás előtt szintén érdemes a TRIPLE-t használni.) Ebből a csoportban található még a UNIFY is, mely a többszörösen definiált polygonok optimalizálását jelentősen megkönnyíti. Ha két polygon ugyanazokat a pontokat használja, akkor az egyiket törli. A felületek irányát nem figyeli, ezért a művelet előtt a kétoldalú polygonokat át kell másolni egy másik rétegre, vagy utólag kell másolatot készíteni, és ezt fordítva viszszahelyezni. A középső parancs-csoport első gadgetje, az ADD PNT abban különbözik a CREATE PNT-tól, hogy nem tetszőleges helyre fog kerülni az új pont, hanem egy kiválasztott élre. Tehát először Polygon módban ki kell választani a felületeket, mert csak az aktív élekre lehet pontot elhelyezni. Ennek ellenkezője a REM PNT. Ki kell jelölni a felületet és a kérdéses pontot is. A pontot nem törli le a program, csak függetleníti a kijelölt felülettől. A következő páros az ATTACH/DETACH. Az elsővel ideiglenesen össze lehet fűzni felületeket. A felületek kijelölése után meg kell adni a központi polygont. Ezekután a központi polygonra kiadott műveletek az egész csoportra érvényesek lesznek. Ha a csoport valamelyik elemét megfordítjuk (FLIP), akkor annak hatása csak DETACH után érvényesül. A csoportból bármikor ki lehet venni elemeket a csoport megszüntetése nélkül. Már csak a SPLIT és a MERGE maradt a polygonok témaköréből.

A MERGE-gel szomszédos felületeket lehet összevonni. Erre nem is érdemes több szót vesztegetni. A SPLIT kissé bonyolultabb, mert itt ismét át kell váltani point módba, de előbb ki kell választani a felületeket. A művelet eredményeként két pontból álló felületeket kapunk. Ez első látásra felesleges funkciónak tűnik, mert sokkal egyszerűbben is lehet ilyen felületeket csinálni. Viszont amikor sok ilyenre van szükség (pl.: egy gömb átmérőjét alkotó egyenesekre), akkor mégis a SPLIT az ideális megoldás.

A beígért particle-témára már nincs hely, talán a következő számba belefér. Egy biztos: Lightwave rovat a következő hónapban is lesz. Adios!

GABRIEL



Marha nehéz ám úgy elkezdeni bármit, beleértve a levrovot is, hogy az embernek valami egészen jó dolgot kell abbahagynia. Nekem példának okáért a Kispál hallgatását és egy kellemes relaxációs gyakorlatot (utóbbi nem éppen igaz, de jobban hangzik mint a lustálkodás) kellett félbehagyatnom magammal, cserébe viszont bekapcsoltam a tévét és a számítógépemet. Ebből az előbbit aztán marha gyorsan ki is kapcsoltam, mert éppen a tevehíradó ment, ami alapján gyorsan konstatáltam is, hogy a házfalakon egyre sűrűbben megjelenő „Birkanép" felirat teljesen igaz, kissé enyhe is. Ámde hagyjuk a politikát, hiszen jelenleg nem valamelyik rettentő fontos napilap érdekfeszítő cikkét írom éppen, hanem a levrovot, ami ugyan sok információtartalommal nem bír az esetek legnagyobb részében, de legalább hazudni nem szoktam benne. Most sem fogok, viszont lehetőséget látok arra, hogy valamiféle információ szivárogjon bele, hátha akkor a Bear meg a Laza nem fog állandóan azzal piszkálni, hogy már megint nem doktori disszertáció szintű közérdekű dolgokat írtam. Na persze ez függ attól, hogy milyen levelek akadnak éppen a kezembe. Ha valaki ír valami okosságot, akkor lesz benne info, ha nem, akkor meg kisnyúl. Szóval ez van fiúk. Most pedig ennyi röfögés után lássuk mi mindent hozott a postás bácsi amitől roppant jókedvre derülünk.

ELSŐ INFORMÁCIÓADAG

Üdv Brazil! A nevem Csongor. Szeretném ha válaszolnál a kérdéseimre. 1. Régebbi PC GURU-kat csak megrendelni lehet? 2. Van olyan szám amiben rengeteg cheat van? 3. Tudsz kódokat a Syndicate-hez? 4. Na és a Desert Strike-hoz? 5. Jelent meg olyan különszám, amiben csak kódok vannak?

Mekkora szerencse mindjárt az elején ennyi kérdéssel találkozni, úgy látszik ma tényleg információszolgáltató szuperhőssé válok. Szóval. 1. Természetesen nem csak megrendelni lehet. Lehet őket elolvasni, hajtogatni, nézegetni, nyalogatni, megrágni, lobogtatni és még mittudomén hányféle dologra alkalmasak, csak az emeberi kreativitás adott egyénre eső hányada határolja be a lehetőségeket. 2. Van. Szerintem a legtöbb ilyen. Ugyanis ha egy játéknak végigolvasod a komplett leírását az intro méltatásától az endszikvensz utolsó másodpercéig leírva, az szerintem több mint csalás, ha játszani is akarsz a játékkal. 3. Igen. 4. Ahhoz is. Meg is mondjam??? 5. Olyan nem, és minden valószínűség szerint az elkövetkező háromezer évben nem is fog. Legfeljebb tévedek.

Ennyi. THE END. Ja igen, szeretnék levelezni olyan fiúkkal vagy lányokkal akik imádnak PC GURU-t olvasni és megszállottjai a számítógépezésnek (ezt komolyan gondolom). A levélben írhattok kódokat vagy játékleírásokat vagy éppen különféle tanácsokat. A címem: (...) **(Nyissz. Brazil)** Nos (csak) ennyit akartam írni. A GURU legyen veletek!

(Csete Csongor, Budapest)

Nos, már bocsánat, hogy így kinyisszantottam a címedet, de tudod ez a rovat eddig sem és ezután sem fog levelezőpartnereket keresünk stílusúvá alakulni. Ha ezt akarod, akkor talán próbálkozz apróhirdetéssel. Egyrészt. Másrészt pedig jó tanácsként még hozzátennék annyit, hogy jobb lenne egy postafiókot bérelni ilyen célra és nem a saját vagy a haver real címét megadni egy hirdetésben. Nem mintha közöm lenne hozzá, csak úgy mondtam.

SZÜLETÉSNAP

Dear, tisztelt Brazil! Brazil, ha örömet akarsz szerezni nekem a születésnapomon, akkor az alábbi listából kérlek küldd el az egyik programot. Az ne zavarjon, hogy ha többet is el tudsz küldeni! Pl. ezek a programok közül az egészet is elküldheted, ha van elég lemezed és te is úgy akarod: Mortal Kombat III, Warcraft II, Inferno, Stonekeep, Bloodnet, Caesar II, Lemmings 3D. Ezenkívül bármi olyan prg-t ami 4 MB Rammal elindul és persze jó. A születésnapom március 15-én van, de az se baj, ha elmúlt és akkor küldöd a játékokat. Ha küldesz egyáltalán játékot akkor arra kérlek, hogy 1.44-es vagy 1.2-es lemezeken küldd el. Ha úgy „gondolod", akarod, hogy én is küldjek neked játékokat vagy olyan felhasználói programokat amiket meg tudok szerezni akkor jelezd levélben. Ezenkívül add meg a rendes nevedet és esetleg a címedet, hogy levelem minél hamarabb eljusson hozzád.

(Molnár Mátyás, Mezőkövesd)

Kissé megkésve ugyan, de boldog születésnapot kívánok neked, nőj nagyra, legyél szép kövér és ilyesmik. Az ajándékokat azt hiszem egy ideig még várnod kell, mert én személy szerint biztosan nem fogok neked küldeni semmit, de a leveledet odaadtam a Télapónak, ugyanis errefelé csak és kizárólag neki van elhatalmasodott csomagküldési mániája (a Csongort kivéve természetesen, de ő is csak a megrendelt újságokat és CD-ket küldözgeti). Így utólag belegondolva persze lehet, hogy hibásan cselekedtem és ezért idén a többi gyereknek kissé eltolódik a kézbesítés időpontja, hiszen ha a Télapó most nekiáll lemezekre másolgatni a kért anyagokat, akkor is csak december elejére végez. Jó esetben. Fent említett anyagok ugyanis erősen CD-s kiadású dolgok, amiket lemezekre lementegetni tetemes mennyiségű munkaidőt, lemezt és szakállnövést jelent, az őszülést már nem is említve, de ez az öreg esetében mondjuk már nem olyan feltűnő. Szóval mindenesetre ha úgy december eleje magasságában egy kamion áll meg a lakásod előtt, akkor kezdd el a vincsidet kitakarítgatni, szükséged lesz a helyre. Karácsonyi ajándéknak a Télapó minden bizonnyal ad majd neked a szülinapi stuffok mellé egy kis ramot is, mert a 4 mega az egy kicsit szűkös lesz ezeknek...

NÉMI PROBLEM MEG VÉLEMÉNY

Tisztelt PC GURU! Én is előfizető vagyok, s ma kaptam meg a legújabb számot, de már most vannak gondjaim.

1. Mit keres a mellékletben szereplő játékok között a Hallowen Harry és a Plague of the Moon?

Hát, így hirtelen nem is tudom. Úgy gondolom valaki rámásolhatta. A lemezek ugyanis általában ilyen módszerrel készülnek a GURU háza táján, nem tudom másutt miképpen szokás, de nálunk most ez a menő eljárás. Mellesleg miért, minek kellett volna rajta lenni?

2. Ha elindítom a Winfish 3 című játékot, belépek a Windows-ba, s ezt írja ki: D:\GURU\wfw3.exe megadva a parancssorban. A file vagy egyes részei nem találhatók, Ellenőrizze... Mit csináljak?

Többféle alternatíva létezik. Ezek közül legegyszerűbb azt választani, hogy az egészet letörlöd és akkor nem fogsz idegeskedni. A többi macerásabb. Valószínűleg egy olyan állomány nincs belecsomagolva a pakkba, ami több program által is jellemzően használt dolog, pl. lehet, hogy a VBRUN300.DLL nincs benne. Ezt persze csak hasraütésszerűen mondtam, mert fogalmam sincs természetesen mi van benne és mi nincs, de a programot láttam és messziről látszik rajta, hogy Visual Basic remekmű. Ezért gondoltam, hogy ez a DLL file hiányozhat esetleg belőle. Passz. Legjobb lesz az első javaslatomnál maradni...

3. A lemez csúnyán be van ragasztva. **(Na igen. Nagyüzemi eljárás. Neked lenne kedved több száz lemezt SZÉPEN beragasztgatni EGY NAP alatt??? Brazil) (Ja - a törd.)**

4. Nekem a *** is jár, s bevallom az 999(...)999-szer **(Bocs, de betelt volna a levrov a sok kilencessel. Brazil)** jobb!!!!!!

5. Sebaj, még lehagyhatjátok őket, mindent bele! Ti is tudjátok, hogy ők a királyok. Ha a király a ***, akkor a herceg a *** s ti utána a fejedelmek!

6. A hízelgő szavak után következzen egy kis dicséret?

A neveket kivágtam, nehogy megsértődjön a két méltóság közül valamelyik, mert nem őket nevezted ki királynak. Egyébként egyértelmű, hogy ők a nemesebbek, hiszen főnemesből sokkal kevesebb van mint al- és egyéb nemesből, gondolom ezért jóval kevesebb a példányszámuk is...

7. Az újság szép, de a háttérben lehetne valami színes dolog, a mostani fehér helyett. **(A tarkaság a főnemesek kiváltsága. Ők kevesebbet mondanak, de azt színesebben. Mit tesz a műveltség. Brazil)**

8. A százalékos dolog lehetne kicsit feltűnőbb, színesebb.

9. Lehetnétek kissé frissebbek, a ***-ban a játékok 1-2 hónappal hamarabb jelennek meg.

10. Üdvözlök mindenkit, remélem válaszolsz rá.

(Borbély Gyula, Kaba)

Ha már a kezembe került a levél akkor szoktam válaszolni, legalábbis amíg be nem telik a levrov. Egyébként az teljes igazság, hogy sokkal frissebbnek kellene lennünk. A nagy szerencse az, hogy nem énrajtam múlik ez az egész. Én csak a levrovot készítem frissre és ropogósra, és ezért adom le mindig a nyomdába kerülés előtt fél órával. Az más kérdés, hogy egynéhány levél több hónapig is eláll a kis dobozomban. Végül is nem romlanak meg, úgy vettem észre...

MK III ÉS A 4 MEGA

Hi Brazil! Na mi a hányás nálatok? **(Körülbelül: Broáááff. Brazil)** Hogy ityeg a fityeg? Az a helyzet áll fönn, hogy most írok először nektek levelet (csak ez a szemét szövegszerkesztő nem ismeri az ékezeteket). A levélhez mellékeltem egy kis papírfecnit, ami a megrendelőlap. Naaa, elég legyen már a komoly beszédből. Láttad az Ace Ventura szekönd részét? Betegre röhögtem magam, most is a gyengélkedőn vagyok. A sok b**i filmkritikus biztos legyalázza a filmet a sárga földig. Rendicsek. **(Hát ha egyszer ez a dolguk. Brazil)** Most lássuk a pécéguru kritikát. Jó vastag és eltart egy ideig mire kiolvassa az ember. Külön tetszik, hogy nem csak játékokat mutattok be, hanem a legnyúabb hardwereket, ill. softwareket. Egy dolog azonban mindig zavarja a szememet, hogy ne legyenek benne black&white oldalak. **(Fizetnél érte 150 forinttal többet, csak azért mert színes az egész? Brazil)** A múltkori számban azt írtátok a MK3-ra, hogy elindul 4MB RAM-on. Nekem is megvan, de 4 megán az istennek sem akar elindulni. Arra szeretnék választ kapni, hogy ha ti el tudtátok indítani 4

megán, akkor hogyan csináltátok? Plíz anszvereljetek, mert meg fogok őrülni. Még szerencse, hogy a házban van még egy gép, így hozzá tudok jutni 8 megához. Sajna ez nem túl jó megoldás, mert utána apám üldöz a vasvillával, hogy mit buheráltam a gépét. Micsoda családi idill. A másik dolog ami az agyamat ostromolja, hogy a Warcraft II-ban az utolshow misszióban azokat a ro**dt sárkányokat nem tudom legyőzni. Nem tudtok véletlenül valami cheat-et or csalást a programhoz? Előre is köszi. Most egy évig olvasni fogom a newsságotokat árgus szemekkel.

(Bolla György, Budapest)

A Warcrafthoz nem tudok hozzászólni mert semmiféle cheatet nem tudok hozzá mondani. Szerintem azonban egy jó játékot csalással elrontani vétek. Pont azért olyan amilyen, hogy gondolkozzanak az emberek egy kicsit. Egészen biztos lehetsz benne, hogy csalás nélkül is meg lehet csinálni, és abban is egészen biztos lehetsz, hogy ha sikerül csalás nélkül megcsinálni, az több százszor jobb érzés, mintha kiherélt módon gyalázod le. Nem beszélve arról az apróságról, hogy talán még némi önbizalmat is ad, bár ez nyilván emberenként változó dolog. Na hagyjuk, térjünk rá a Mortal Kombat III körüli problémára. Elöljáróban mindjárt el kell ismernem, hülyeséget írtunk akkor amikor a 4 megáról azt írtuk, hogy elég neki. Elég egy frászt. Szépen bele kell rakni minimum 8 megát és akkor futkos szépen. Egyébként is jó lesz a gépeket tovább bővíteni, mert az újabb csodáknak a 4 mega semmire sem lesz elég. Szépen nyomja a memóriafoglalást felfelé az SVGA grafika, ezerbites hang, miegyéb, arról nem is beszélve, hogy tetszik vagy nem tetszik de lassan az alap játékplatformnak a Windows 95 fog számítani, ami nem éppen egy ram takarékos állatka. Aki teheti, minimum 16 megát gyömöszöljön bele a gépébe. Ha már a windowsnál tartunk, meg kell említsem, hogy ezzel lehetőség van a több memóriát igénylő dosos játékok elindítására is. Egészen egyszerűen a config.sys-be be kell pakolni az EMM386-ot úgy, hogy legyen EMS memória (pl.: DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE 3072). Természetesen QEMM, NetRoom vagy akármi más is jó, kinek mi szimpatikus. Ezután a windowsban kell csinálni egy olyan PIF file-t a PIF Editorral (a magyarban nem tudom mi a neve) amiben szépen beállíthatjuk az adott programhoz tartozó értékeket és az EMS beállításához egyszerűen beírjuk a szükséges memóriamennyiséget. Lustábbak nyugodtan átírhatják az alap MS-DOS ikon PIF beállításait is, tökéletesen megfelel erre a célra, sőt ha azt piszkáljuk akkor végeredményként kapunk egy egészen univerzális háztartási robotgépet, amivel a nyűgös dos programok indíthatók. Senki ne várja azonban, hogy a programok olyan marha jól fognak futni mintha valódi memória lenne a gépben. Mindenesetre a nagy többség elindul. Mint ahogy az első néhány játék után mindenki memóriát vesz a boltba, aki valóban akar használni egy jobb programot és unja a bohóckodást.

KÉRDÉSEK, KÉRDÉSEK, STB.

Szasz Brazil! Tetszik az új GURU! De nem értem miért csak 2 o. a levrov? **(Ha csinálnád, értenéd. Brazil)** Lehetne 4 vagy 5 o. is. (az o.=oldal). És az apróhirdetés miért ilyen DRÁGA? **(Miért? Drága? Brazil)** És ha már ehhez az o-hoz jutottunk, akkor arra is adj választ, hogyha megrendelem az összes lemezmellékletet akkor csak 1-szer kell postaköltséget fizetni? Lenne még 5 kérdésem! 1. Olvasod a Bravot? 2. Milyen géped van? 3. Ha küldök nektek üres lemezt, hogy vegyetek rá valami prg-t, akkor visszaküldítek nekem? 4. Milyen Windowsot használsz? 5. Küldenél nekem a Worms-ról leírást? Előre is kösz.

(Győrfi Gyula, Dunaújváros)

Mondom, hogy információforrássá válok ma. Íme néhány újabb válasz erőt és fáradtságot nem kímélve. 1. Töredelmesen bevallom, hogy még egytlenegy számát sem láttam. Viszont abszolúte de semmi késztetést nem érzek, hogy ezen változtassak. 2. Egy igen remek 386-os. Na most jól meglepődtél, mi? 3. Erre igen kicsi az esélyed mint bárkinek aki hasonló dolgot szeretne. A GURU újságkiadással foglalkozik és slussz. Legfeljebb egy kis CD, de semmi több. Aki programokat szeretne, az vagy bemegy a boltba és vesz, vagy felkeresi a haverját és kér, vagy akármi, de tőlünk biztosan hiába kértek. És nem azért nem adunk mert irigyek vagyunk, hanem egészen egyszerűen nincs rá jogunk. Legalábbis a kiadott játékokat lemásolni nincs. Shareware és egyéb PD dolgokat küldhetnénk, de arra meg időnk nincs. És itt a kör bezárult. 4. Oh, az a jó kis windows. Nekem egy full extrás 3.1-esem van és minden bizonnyal a közeljövőben nem fogom lecserélni a wintavalyra. 5. Nem. De ha jól emlékszem valami jelent már meg róla a GURU oldalain, ami több mint elég, annyira egyértelmű a game. Mellesleg tök jó játék.

TOPLISTA

Drasztvujtye Brazil! Bocsi a keleties megszólításért. Van egy j. meg egy rossz hírem. Tudod mit, kezdem a jó hírrel: NINCS ROSSZ HÍR. **(Pfüüüü... Brazil)** Ugyanis: 1. Hogy csináljátok, hogy az újságosnál a ti újságotokat az úgynevezett PC GURU-t viszik el először. Egy-két nappal azután, hogy megjön az újság az újságárushoz már a kirakatban levő számot viszem el. Na látjátok ez az első problémám.

Mármint micsoda? Kisebbrendűségi komplexusod lesz attól, hogy pont az utolsó darabot kapod meg vagy az újságosra váró néptömegek akarnak meglincselni amiért feltartod a sort? Végül is szerencsére van megoldás, és még egészen egyszerű is. Tudniillik akkor kell odamenni az árushoz, amikor megjelenik a lap, vagy egy nappal később és akkor még biztos van több is. Ehhez már csak az kéne, hogy mindig azonos napon jelenjünk meg. Hmm. Tudod mit, felejtsd el az ötletemet, jó az a kirakati példány is...

2. Mikor lesz a GURU tábor (ha már el van döntve)? Szóval ha már el van döntve akkor kérnék valami infot róla. **(Jelenleg csak az biztos, hogy lesz és az, hogy valahol Magyarországon. Brazil)** 3. Most kérlek szépen, leírom az 1996/3-as toplistámat. Vagyis kik írták a legjobb játékleírásokat. a. Mr. T az Indycar 2-vel első helyezést ért el. (Légysziii írd meg a folytatást) **(Ok, belekezdtünk, de egy ilyen jó program 3. részét megírni eltart egy darabig. Kis türelmet kérünk addig is. Brazil)** b. Második helyezést ért el Lily a Warcraft 2-vel (bár lehet, hogy csak a játék tetszett?!?!). c. Mr. T harmadik helyezést ért el a PQ Swat-tal (lehetséges, hogy a második helyezést kellett volna adnom neki). 4. Még mindig az Amiga nevezetű egység tetszik jobban mint az IBM kompatibilis PC-k. **(Naná. Brazil)** 5. Ismered-e a DEAO-t? Ennyi volt az írás mára, búcsúzik ZOOL levéltára (A ZOOL a becenevem). Nos csak úgy utólag: az újság remek, csak ennyit tudok róla írni. Na hi Brazil és az összes GURU szerkesztőtől és sok szerencsét a 96/4-es számhoz (mármint nem ahhoz ami az arcomon van).

(Gaál Zoltán, Dombóvár)

Csak annyit fűznék hozzá ehhez a levélhez még, hogy fogalmam sincs mi az a DEAO, bár lehet, hogy ezzel most a mérhetetlen antikultúráltságomat lepleztem le. Hát ez van. Valószínűleg ebből kifolyólag nem is vagyok szerkesztő, még szerencse. Ezt csak azért említem meg, mert sokaknak mindenféle kényszerképzetei alakultak ki rólam. Azért mert én vagyok a legokosabb, legszebb és legszerényebb még nem kell nekem szerkesztőnek vagy mifenének lennem.

PORSZEM A GÉPEZETBEN

Kedves BÁRKI!!! Szándékosan nem kizárólag Brazilnak írtam, de nem lenne baj ha ELOLVASNÁ. **(Láss csodát. Brazil)**. Légyszives keress valakit a szerkesztőségben aki választ adhat a kérdésemre: 1995 decemberében VÉGRE kaptam egy csekket, fel is adtam a pénzt az éves előfizetésről. Két-három hónapja nyitogatom a postaládát majd szidom azt a valakit aki miatt még nyomát sem láttam a PC GURU-nak. Ráadásul elég hülyén érzem magam, amikor elnézem, ahogyan minden újságosnál lassan elfogy a lap, én meg nem veszem meg, mert MÉG nem vesztettem el a reményt. Nem ez az első levelem (persze azokra sem kaptam válaszokat (már nem is remélem, hogy kapok)), de inkább nem bosszantom magam tovább. Egyébként jó lenne felvilágosítani Brazilkánkat arról, hogy minél kevesebb levélre válaszol, annál többen írnak, hogy "hovammáavákasz", s előbb-utóbb kiönti a levél özön a jó öreg 386-osa mellől. **(Csak semmi aggodalom. Ha te tudnád nekem milyen rutinom van ennek elhárítására. Brazil)** S végül örülnék Bárkikám ha beraknál a levrovba hátha nem kell még 1000 év múlva is kísértenem az isten verte levelemet kutatván.

Ui.: Bárki, add meg légy szíves a művésznevedet, ha ügyes leszel kapsz egy piros pontot.

(Turchányi Miklós, Budapest)

Sejtettem ám egész végig, hogy a végén burkolva ám, de kibököd, hogy én legyek az a Bárki. Nos jó, rendben, itt a levél beraktam, kérek egy piros pontot, egy másikat pedig írjál be a Lazának mert ő meg küldött neked újságot. Most pedig figyelem mindenki! Azért is raktam be ezt a levelet, hogy okuljatok és tanuljatok. Ugyanis nem rejtjük véka alá, hogy időnként becsúszik egy-két porszem az amúgy remekül és olajozottan működő GURU gépezetbe. De az első reklamálásra is mindig válaszolunk, nemhogy a sokadikra ez ugyanis manapság létkérdés. Ha már a sokadikra sem válaszolunk, akkor máshol is gond lehet. Ha valakinek hasonló gyomorfájása van, akkor az a legbiztosabb és leggyorsabb megoldás, ha betelefonál a szerkesztőségbe. Ilyen egyszerű. Kedves Miklós, ha neked ezután sem érkezik meg az újságod, akkor az már nem a mi sarunk. Viszont a személyes kiszállítást páncélautóval nem vállaljuk.

Nos, ennyi lett volna az a gigantikus információhalmaz amit ebben a hónapban rátok tudtam zúdítani, többre se helyem, se kedvem, se időm, úgyhogy viszlát kispajtások.

Brazil

ACOMP =Minden,

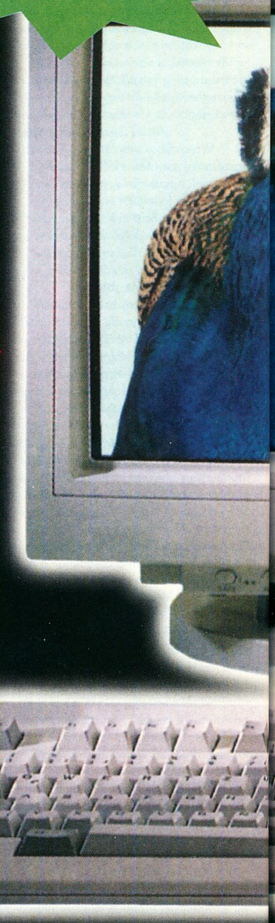
Office computer

Vásárlóink igénye szerint állítottuk össze ezt a konfigurációt, amely installálva megvásárolható üzleteinkben (kérjük telefonáljon, hogy éppen van-e). Az ár MINDENT tartalmaz, ami a gép működéséhez szükséges – semmi trükk, semmi extra költség...

A gép teljesítménye maximálisan megfelel az intenzív irodai alkalmazásokhoz is, és bővíthető multimédia kiegészítésekkel (CD-ROM, hangkártya,stb.). Irodai munkához ajánljuk a (magyar nyelvű) MS-Windows operációs rendszer és az MS-Office programcsomag telepítését.

Intel Pentium 75MHz + cooler,
256KB cache,
8MB RAM,
1,44MB floppy,
850MB HDD,
CIRRUS 5430 PCI VGA kártya 1 MB RAM,
14“ AXION COLOR SVGA monitor
(1024x768 0.28, LR, NI)
Minitorony,
102 gombos billentyűzet,
GEAR mouse

Mindez CSAK 148.800,-Ft+ÁFA

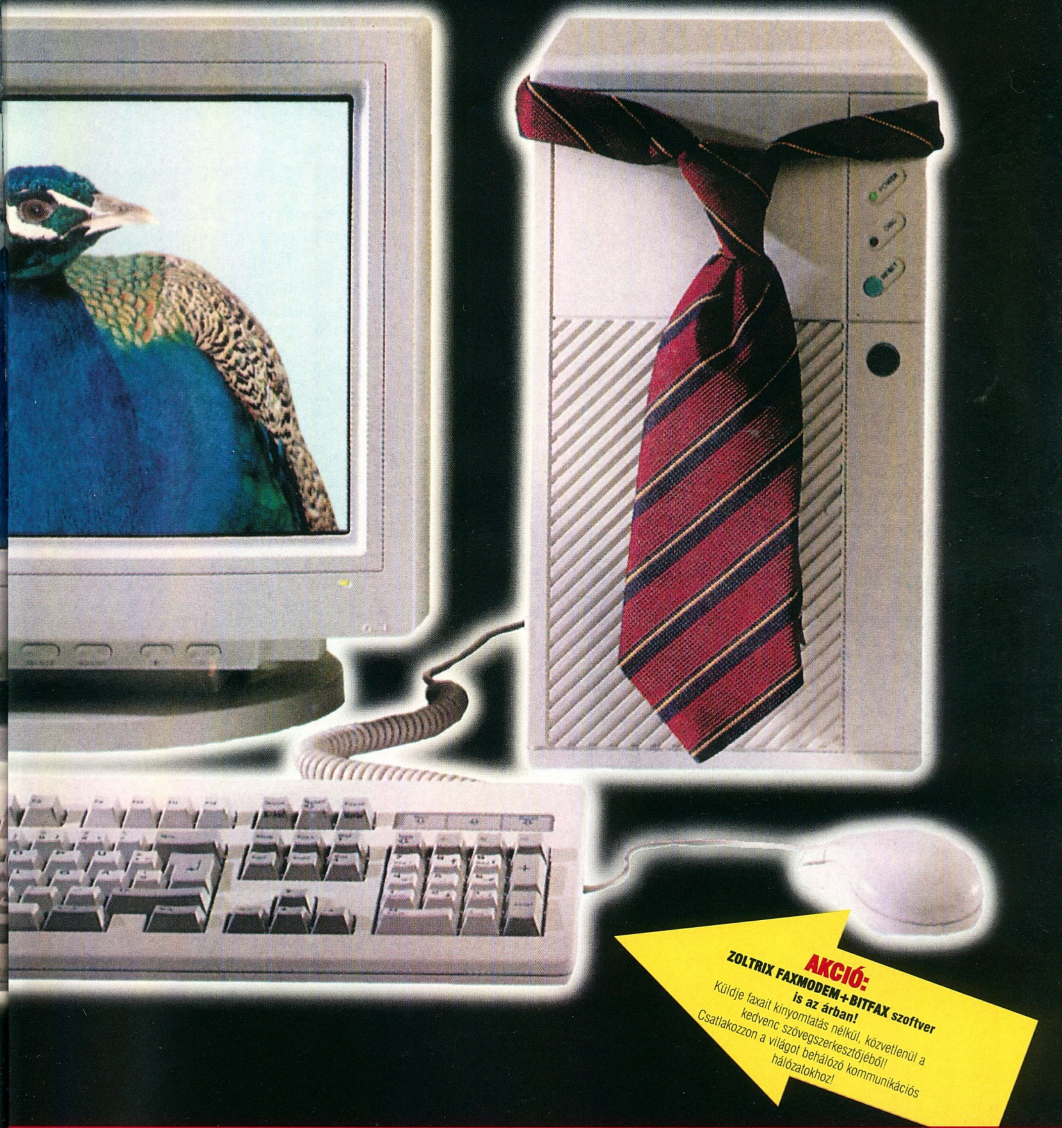


Installált szoftverek:
MS-DOS 6.22 OEM,
DOS Navigátor 1.42 filekezelő,
Qpeg 1.7a picture viewer,
NeoPaint 3.1F rajzolóprogram,
Thunderbyte Antivirus 7.0 (a vírusok ellen),
valamint 100MB shareware játékprogram.

Keresse árlistánkat az üzleteinkben. Megéri!!!

Árjegyzékünk lekérdezhető a FAX-BANK-ból: 180-8611/1477## (Tone üzemmódban).

ami a PC-be kell!



Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, ebédidő: 12.30-13.00, Szombaton: 9.00-13.00

apróHIRDETÉS

Nagyon sokan hiányoltátok az aprohirdetési lehetőséget a PC GURU-ból. Nos, ezen is változtattunk, a következő számtól kezdve felveszünk apróhirdetéseket is a lapba. Felhívjuk mindenkinek a figyelmét, hogy kereskedelmi jellegű és illegális hirdetéseket nem áll módunkban leközölni az apróhirdetések között!

Hirdess!
Hirdetési tarifáink: szavanként 20 Ft. A szöveget, vagy a befizetési csekk (belföldi pénzesutalvány) közlemény rovatába, vagy külön levélben várjuk az alábbi címre:
PC GURU - Apróhirdetés
1399 Budapest, Pf. 701/765

Eladó! 386SX33+VGA, 4 MB RAm, 1.44 és 1.2 MB FDD, STB....
6230 SOLTVADKERT, Dobó István utca 6.
Tel.:06-78 381-573

Eladó egy eredeti Allied General PC CD-ROM program sürgősen!
Tel.: 410-1813 (este)

FIGYELEM! PSX-SATURN KLUB

Várjuk PSX, SATURN tulajdonosok, szpozorok jelentkezését, akik szívesen részt vennének egy klub megalakításában. Jelentkezés csak levélben a szerkesztőség címén, KONZOL jeligére!

A Csokonai Művelődési Ház

Számítógép klubja

szeretettel várja az érdeklődőket
minden szombat
délelött.

Cím:
Csokonai Művelődési Ház
1153, Budapest, Eötvös u. 64-66., Tel.: 169-0495, 189-2240

LEMEZ MELLÉKLET

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is: PC GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

Boulderoid V1.2
Közkívánatra sokak kedvence C64-ről.

Enigma
Azoknak, akik ki akarnak törni. (faltörő)

ACAT V1.4
Lemez, program-katalogizáló.

Demok
2 db 64 kB demo.

Apple II
Emulátor próbálkozás.

Előfizetői lemez helye

Viszonteladók jelentkezését várjuk
Világpremier: 1996 május
Két újabb ok, hogy benézzen hozzánk
DUKE NUKEM
3D
The Settlers II
VENI VIDI VICI
ECOBIT®
1077 Budapest, Wesselényi u. 25. Tel: 351-3078 Fax: 268-0361
E-mail: ecobit@mail.datanet.hu
3D REALMS
US GOLD
Blue Byte
Még tart a tavaszi ajándék CD akciónk és a 20-50% -os leértékelés

WING COMMANDER IV
THE PRICE OF FREEDOM
Blair ezredes szerepében
Mark Hamill
Tolwyn admirális szerepében
Malcolm McDowell
Egy fergeteges Hollywood-i
film és egy fantasztikus
ürrepülöszimulátor
keresztezéséböl megszületett
a páratlan Wing Commander IV.
Légy Te a höse az Origin System
Inc. legújabb interaktiv mozijának –
igazi sztárparádéban lesz részed.
PC CD ROM
http://www.ea.com/origin.html
Ohjelmisto ©1995, Origin Systems, Inc ORIGIN interaktiivinen elokuva ja The Price of the Freedom ovat Origin Systemsin tavaramerkkejä. Origin ja Wing Commander ovat ORIGIN Systemsin rekisteröityjä tavaramerkkejä. Electronic Arts on Electronic Artsin rekisteröity tavaramerkki.
ORIGIN
Interactive Movie